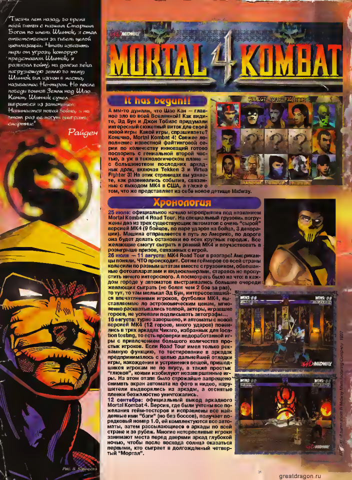


35
БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ
ВЕЛИКИЙ ДРАКОН
MK4
PSX
SYNDICATE WARS
GHOST IN THE SHELL
FINAL FANTASY VII
WARCRAFT
WAR GODS
STREET FIGHTER EX PLUS α
SNES
INDIANA JONES
ADDAMS FAMILY VALUES
НОВЫЙ МК НА SNES ?
"... Начинается новая война, и на этот раз все могут выиграть смертные"
Райден
MEGADRIVE
RED ZONE
AWESOME POSSUM
WARLOCK
CASTLEVANIA BLOODLINES
ВИДЕОИГРА – ПОЧТОЙ!
стр.82-83
8 БИТ
TOY STORY
BRAM STOKER'S DRACULA
TREASURE ISLAND DIZZY
FATAL FURY SPECIAL
КАК УГОВОРИТЬ РОДИТЕЛЕЙ КУПИТЬ ПРИСТАВКУ?
ЛУЧШЕЕ ИЗ МИРА JAPANIMATION
«1 СЕКРЕТ – 1 КАРТРИДЖ» ПЕРВЫЕ ИТОГИ
greatdragon.ru



"Тысячи лет назад, во время моей битвы с павшим Старшим Богом по имени Шиннок, я стал ответственен за гибель целой цивилизации. Чтобы избавить миры от угрозы, которую представлял Шиннок, я развязал войну, на долгие века погрузившую землю во тьму; Шиннок был изгнан в место, называемое Не-миром. Но после победы воинов Земли над Шао Каном, Шиннок сумел выбраться из заточения. Начинается новая война, и на этот раз ее не могут выиграть смертные"

Райден

It has begun!!

А мы-то думали, что Шао Кан — главное зло во всей Вселенной! Как видите, Эд Бун и Джон Тобиас придумали интересный сюжетный виток для своей новой игры. Какой игры, спрашиваете? Конечно, Mortal Kombat 4! Свежее пополнение известной файтинговой серии по количеству инноваций готово поспорить с гениальной второй частью, а уж в технологическом плане — с большинством последних аркадных драк, включая Tekken 3 и Virtua Fighter 3! На этих страницах вы узнаете, как развивались события, связанные с выходом МК4 в США, а также о том, что же представляет из себя новое детище Midway.

Хронология

25 июля: официальное начало мероприятия под названием Mortal Kombat 4 Road Tour. На специальный грузовик погружены два из трех существующих автоматов с очень "сырой" версией МК4 (9 бойцов, по паре ударов на бойца, 3 декорации). Машина отправляется в путь по Америке, по дороге она будет делать остановки во всех крупных городах. Все желающие смогут сыграть в ранний МК4 и поучаствовать в розыгрыше призов, связанных с игрой.

26 июля — 11 августа: МК4 Road Tour в разгаре! Американцы поняли, ЧТО происходит. Сотни геймеров со всей страны колесили по разным штатам вместе с грузовиком, обвешанные фотоаппаратами и видеокамерами, стараясь не пропустить ничего интересного. А посмотреть было на что: в каждом городе у автоматов выстраивались большие очереди желающих сыграть (не более чем 2 боя за раз), то тут, то там мелькал Эд Бун, интересовавшийся впечатлениями игроков, футболки МК4, выставляемые по астрономическим ценам, мгновенно расхватывались толпой, актеры, игравшие героев, не успевали подписывать автографы...

16 августа: турне завершено, и автоматы с новой версией МК4 (12 героев, много ударов) появились в трех аркадах Чикаго, избранных для location testing, то есть проверки недоработанной игры с привлечением большого количества простых игроков. Если Road Tour имел только рекламную функцию, то тестирование в аркадах предпринималось с целью дальнейшей отладки игры, нахождения и устранения вещей, пришедшихся игрокам не по вкусу, а также простых "глюков", коими изобилуют незавершенные игры. На этом этапе было строжайше запрещено снимать экран автомата на фото и видео, нарушители выдворялись из аркады, а отснятые пленки безжалостно уничтожались.

12 сентября: официальный выход аркадного Mortal Kombat 4. Версия, где были учтены все пожелания гейм-тестеров и исправлены все найденные ими "баги" (но без боссов), получает порядковый номер 1.0, ей комплектуются все автоматы, затем рассылающиеся в аркады по всей стране и за рубеж. Многие нетерпеливые игроки занимают места перед дверями аркад глубокой ночью, чтобы после восхода солнца оказаться первыми, кто сыграет в долгожданный четвертый "Мортал".

Рис. В. Карпова



Свежая кровь!

Что же увидели эти счастливчики, ворвавшись в аркадные залы под крики утренних петухов? Во-первых, сам автомат. Корпус машины выполнен точно так же, как корпуса прежних МК, а в качестве картинки на бортах используется лицо Куан Чи, одного из героев, на фоне языков пламени! Раскладка кнопок такая же, как в МК3, включая кнопку бега. Все остальное изменилось кардинально. На экране выбора героев 12 открытых и 3 скрытых игрока. Из тех, что доступны сразу, только шестеро — старые герои. Это Райден, Лю Канг, Рептилия (новый облик ему явно идет), Скорпион и Саб-Зиро (не этот раз отличаются не только цвета их костюмов, но и сами костюмы) и Соня в щегольской черной кепке. Новичков тоже шестеро: Каи (Kai), молодой черноко... й (монах?]; Шиннок (Shinnok), один из Старших Богов, из-за которого весь сыр-бор и разго..., Джерек (Jarek), член Черных Драконов, друг покойного Кано; Таня (Tanya), девушка в тигриной шкуре, похожая на Майю из KI2; Фудзин (Fujin), маг, сродни Шанг Цунгу; и Куан Чи (Quan Chi) — странный белокожий боец, один из боссов тобиасовской игры МК Mythologies, личный враг Саб-Зиро. Насчет трех скрытых файтеров остается только строить догадки, но кое-какие знаки, появившиеся на буновской Интернет-страничке, позволяют думать, что это Нуб Сайбот, Джакс и Джонни Кейдж! Также на экране выбора появились три новые "кнопки": Random (нажмите ее, и произойдет random select), Group (групповой турнир) и Hidden (рамка выбора исчезает, чтобы противник не знал, кого вы выбираете).

Смертельный клинч

Схватки проходят не полностью трехмерных декорациях с возможностью "ухода в 3D", но об этом читатели нашего журнала знали и два месяца назад. Не знали они о том, какой еще сюрприз подготовил игрокам Эд Бун. В ИГРЕ ТЕПЕРЬ ЕСТЬ ОРУЖИЕ! Каждый боец начинает игру со своим собственным оружием, будь то меч, алебарда или топор. В пылу борьбы можно выбить клинок из рук врага, подобрать его и использовать против старого владельца! Каждый персонаж теперь имеет не одно, а три разных перекидывания, причем в связке с ними можно проводить linker-захваты, как у Кинга в Tekken. Полностью переработана комбо-система, исчезли нелюбимые мною "наборные" авто-комбо из МК3, зато пышно расцвели "джагглинги", то есть комбинации с подброшенным в воздух противником.

Finish Him!!

Из добиваний оставлены только Fatality — Бун решил вернуться к мрачной серьезности первого "Комбата". Пока замечены лишь два Fatality: первое — саб-зировский Spine Rip из МК1, второе — новый Pit: на одной из декораций можно выкинуть визжащего врага в большой вентилятор, после чего его голова ударится о камеру, оставляя на ней кровавые разводы. И первое, и второе смотрится в высшей степени натуралистично, фатальный маневр снимается крупным планом с разных точек, кровь брызжет ручьями (не будем забывать, что в МК4 нельзя играть, если тебе нет 18-ти). Интересен и экран Continue, выполненный как Pit II из MKII: ваш герой падает в зияющую бездну, а когда счетчик достигает нуля, а новый жетон не опущен, несчастный разбивается о дно пропасти, щедро окрашивая все вокруг в красный цвет.

Конфетка для глаз

По картинкам даже трудно понять, что каждый комбатовец состоит из полигонов — так высоко их количество. Те видеоклипы, что можно найти на Интернете, свидетельствуют и о высочайшем качестве анимации — герои движутся быстро, плавно, и это все — в 3D! Декорации похожи на War Gods-овские, только намного детализированнее и красочнее. Пещера Горо и Живой Лес никогда не выглядели более убедительно — может, на этот раз, можно будет скормить противника деревьям?! В версии 1.2 уже будут какие-то умопомрачительные боссы, плюс финальные заставки, на этот раз, по словам сотрудников Midway, выполненные в виде рендеренных компьютерных мультфильмов!

МК4 в России?

Вот тут начинается мрачная часть. В стране практически нет аркад, кроме двух-трех в Москве и Питере, так что большинству геймеров придется пока лазить по Интернету (www.mcs.net/~edboon.com или www.mk4.com), разглядывая картинки, клипы, слушая музыку из игры... и копить деньги на PlayStation или Nintendo 64, так как Бун подтвердил, что домашние версии МК4 выйдут именно для этих приставок где-то в следующем году. Опять придется ждать... ну что же, наверное, такова геймерская доля. По крайней мере, нам известно, что Mortal Kombat 4 существует, что это ДЕЙСТВИТЕЛЬНО КАЧЕСТВЕННАЯ, КРАСИВАЯ И ИНТЕРЕСНАЯ ИГРА, достойная своего названия! Кстати, если кому интересно, то Эд Бун ездит на Мицубиси 3000!

Агент Купер

MK4 Road Tour

глазами очевидцев!



СОДЕРЖАНИЕ



НАПОМИНАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 21

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Micromachines — белая горячка Шумахера.
Worms — Джимова молодость.
Андертейкер, г.Томск

Pirates of Dark Water — не купайся в луже, простынешь!
Stargata — ворота на тот свет
Кирилл Сердюк, г.Топки, Кемеровская обл.

FIFA Soccer'97 — как наши чемпионат мира по футболу выиграли.
Street Racer — "Формула-1" в детстве
Илюха, г.Нижний Новгород

Primal Rage — бунт в палеонтологическом музее.
Doom — одинокая рука — враг пришельцев.
Caesar's Palace — приобщение российских детей к азартным играм. Вот оно, тлетворное влияние Запада!
Wiz'n'Liz — дедушка Мазай и овощи.
Foxter Corporation (KSG)

Cliffhanger — живешь, пока идешь.
Robocop vs the Terminator — встреча ветеранов.
Юморист-Кабал

Comix Zone — рисуй, что сможешь одолеть.
Battletech — цыпленок, но боевой.
Max and Nik, г.Владивосток

Zombies Ate My Neighbours — и на завтрак, и на обед, и на ужин! Когда же это кончится!
Jim Hunter, г.Хабаровск

Aladdin — вор в законе.
Dracula — мертвый, но довольный этим.
Dizzy — киндер-сюрприз путешественник.
AD, г.Звенигород, Московская обл.

РАССМОТРИ КЛОУНА!

В 28 номере "Великого Дракона" на последней странице обложки была напечатана "волшебная картинка" и написано: "Вглядись, и из волшебной картинки к тебе выйдет клоун". Как оказалось, некоторым нашим читателям так и не удалось этого клоуна разглядеть. Им на помощь пришел Cambo-Man. Вот письмо, которое он прислал в редакцию.

Хорошо известен способ разглядывания "волшебных картинок": подносим картинку к носу, глядим в одно место и медленно отводим картинку от глаз. На картинке из 28-го номера вы увидите клоуна на свойте. Он объемный и красиво нарисован. Однако не у всех этот способ получается. Для них я предлагаю ДРУГОЙ СПОСОБ, ПРИДУМАННЫЙ ЛИЧНО МНОЙ. Разденьте на руке большой палец и мизинец, поместите их перед глазами на расстоянии 20 см. Стараясь смотреть на оба пальца сразу, медленно надвигайте картинку к глазам.

Желаю успехов!

FUN CLUB

Who is Вы G.Dragon?

Внимание! Я раскрыл тайну Великого Дракона! Великий Дракон — это Валерий Поляков, главный редактор журнала. Но у меня есть еще одна теория. Великим Драконом может быть вся редакция нашего любимого журнала!

Scientist, г.Москва

<u>От редакции.</u> Очень приятная для всей нашей редакции гипотеза. Но, увы, она не проходит. Ведь в первом случае голова всего одна (установлено путем осмотра и подсчета голов), а во втором — больше трех, и намного!

Я думаю, что Великий Дракон это или Павел Барыкин, или Николай Виноградов, или Валерий Корнеев, или Алексей Пожарский. Кто-нибудь из них точно, потому что это авторский коллектив вашего журнала. А раз G.Dragon публикует свои статьи, значит он один из них. Также как и Сергей Спирин. А почему G.Dragon не сам главный редактор? Да потому, что ему и так забот по всему журналу хватает, а он еще будет делать описания игр для Dendy. Хотя, может, и он...

Blaster, г.Долгопрудный

<u>От Великого.</u> Только для тебя, Blaster, открою секрет. Великий Дракон – это я и только я.

совет: КАК УГОВОРИТЬ РОДИТЕЛЕЙ КУПИТЬ ВАМ ПРИСТАВКУ?

Внимание! Все нижеперечисленные способы давления на родителей могут применяться только, если родители ИМЕЮТ ВОЗМОЖНОСТЬ купить вам приставку, но отмахиваются от вас, как от назойливой мухи, не глядя полагая занятия играми полной чушью. Учтите, что ваши родители воспитывались и жили в те славные времена, когда что-то отвергать или осуждать НЕ ГЛЯДЯ было общепринято.

1. Приглашайте к себе друзей с приставкой поиграть и прыгайте от восторга в это время вокруг родителей.

2. Если у вас своя комната (или угол), оклейте ее стены плакатами, картинками, фотографиями, надписями, связанными с играми и игровой приставкой.

3. Очень важно, чтобы везде лежала (бросалась в глаза, но аккуратно!) литература по видеоиграм. Желательно, чтобы один из номеров журнала был ненароком приоткрыт на таком месте, которое родителям будет не лень посмотреть или прочитать. (Если это "Великий Дракон", раскройте его на рубрике "Обучающие игры" или, на худой конец, на "Заборе". Там мало написано, и шрифт крупный).

4. Если родители вам говорят: "Мы тебе купили подарок", вы радостно подбегаете и, если это не долгожданная приставка, уйдите, изображая подавленное настроение. (Но подарок обязательно возьмите, и родителей горячо и искренне поблагодарите: ведь родители хотели доставить вам радость). Поблагодарив, уходите медленно, чтобы папа или мама успели задать вопрос: "Почему ты такой грустный?" Вы так скромно и отвечайте, что подарок, конечно, замечательный, просто вы думали, что это приставка... Особенно эффективен этот прием в день рождения, так как его можно повторить с каждым из родственников, дарящим подарок.

5. Ну и, наконец, самое главное: нужно, чтобы о приставке вы говорили все время. Естественно, вы не должны постоянно нудить: "Хочу Сегу, хочу Сегу", а то родители захотят вас "выключить", как надоедливую рекламу. Просто упоминайте ее ненавязчиво, был, дескать, у Петрова, у него Сони, это очень современно. Или: "Мама, ты вот кроссворды запросто "щелкаешь", помоги мне справиться с кроссвордом из "Великого Дракона". Или вот еще: "Папа! А ты знаешь, что в Супер Нинтендо звук 16-битный, а в Мегадрайве только 8-битный?" И если ваш родитель "клюнет" на эту уловку и ввяжется в беседу с вами на тему игр и приставок, считайте, что полдела сделано!

Сергей Лебедев, г.Тосно, Ленинградская обл.



Лучшее из мира JAPANIMATION

Честно сказать, когда я писал в 32 номер журнала статью "Japanimation...." и поместил в конце предложение откликнуться всех любителей манги, то даже и не надеялся, что придет столько писем. Нет, не поймите меня превратно, никакого ливня читательских посланий не было, всего их редакция получила около дюжины, но даже такое количество показывает неуклонно возрастающий интерес к жанру "anime" в России. Однако, если судить по тем же письмам даже самых продвинутых манга-фэнов (типа небезызвестной Синдел, см. "Fun Club", №34), основная проблема развития japanimation на просторах бывшей 1/6 части суши — это катастрофический недостаток информации. Кроме "Уличного Бойца", "Танковой Полиции" и, конечно же, "Сэйлор Мун", наши читатели почти ничего не знают. А ведь мир японской анимации практически необъятен, число хорошей манги просто огромно, игр, сделанных по манга-мультфильмам, бессчетное множество, и чтобы рассказать хотя бы о маленькой толике манги, была задумана нижеследующая статья. Именно эти фильмы, о которых дальше пойдет речь, должны составить основу коллекции каждого поклонника "anime", а уж, конечно, любой из них можно покупать без раздумий — удовольствие гарантировано! Увы, описать весь хороший japanimation мы не сможем, даже если получим все печатные площади "Великого Дракона" на целый год, но я все же очень надеюсь, что эта публикация кое-что покажет всем старым фанатам манги и приведет в их ряды новых наших читателей. Итак, читайте, смотрите и восторгайтесь:

Сенсация в мире Japanimation!

Выпущенный 12 июля сего года мультфильм "Mononoke Hime" (Принцесса Духов") уже стал самым успешным anime за всю историю Японии. Режисссер Хайао Миязаки (автор "Porco Rosso") надеется что его детище о воспитаной волками девочке перебьет все рекорды.

Ну, а пока - 12 млн. зрителей и 137 млн. долларов прибыли!

"Akira" ("Акира", 120 минут, автор — Кацухиро Отомо)

По нашему редакционному мнению (оцените, как я грамотно ушел от персональной ответственности!), это лучший японский анимационный фильм 20-го века. И в первую очередь, из-за необычайно удавшегося совмещения действительно продуманного сюжета с первоклассной анимацией. Действие происходит после Третьей Мировой (естественно, атомной) войны, в 2019 году, в районе Нео-Токио, где происходят войны между мотобандами. Один из рокеров, не особо удачливый паренек по имени Тацуо, во время одной из "стрелок" встречает таинственного ребенка, который затягивает его в центр гигантского эксперимента, цель которого — высвободить энергию мистического существа Акиры.

В ходе исследований Тацуо обретает невероятную силу, но она не превращает его в доброго супер-героя, а наоборот, высвобождает все темные стороны его души. Он убивает всех, кто попытался встать ему на пути, и даже своего старого друга, просто хотевшего ему помочь. И у Кенейды, заводилы их прошлой мото-тусовки, остается только один выход — убить обезумевшего Тацуо. Но тут на сцену выходит таинственный Акира...

Но сюжет — только половина этого шедевра. Не менее важную роль в его успехе сыграла и ошеломляющая графика. Действительно, больше всего "Akira" напоминает настоящий полнометражный фильм — внимание к деталям со стороны художников и аниматоров просто невероятно. Об этом говорят и



фииальные титры — если доверять их даииым, то иад созданием этого проекта работало пол-Япоиии! Был даже создаи специальиый комитет "Акиры", куда еходили такие известиые компаиии как "Bandai", "Pioneer", "Central Park Media" и др.

Едииствеииый, пожалуй, серьезиый иедостаток у даииого фильма, весьма существеииый и, увы, прогнозируемый — иикуда ие годящиеся финальные полчаса. В иих Тацуо претерпевает совсем уж страшиые траисмутации, а Кеиейда последовательно пытается его уиичтожить всеми доступиыми видами оружия, начиная от рогатки и кончая фауст-патроном. А что же такое "Акира", я не знаю до сих пор... Но это мелочи (хотя и довольно досадные), в остальном от просмотра "Akira" вы получите два часа истинного наслаждения. И полностью оценить этот фильм можно только так — Гениально!

Quality Rating		
Рисунок	3	Интерес-ность
Анимация	5+	5+
Музыка	3	но на люби-
Сюжет	5+	теля...

Sex & Violence Rating

Практически полное отсутствие того и другого. Есть пара кровавых (и то не очень) моментов, но в основном — тишь да благодать. Эротика отсутствует как факт. Возрастные ограничения: в принципе, никаких, но вот поймет ли что-нибудь, допустим, десятилетний ребенок?

"Urotsukidoji: Legend of the Overfiend"
("Юротсукидоджи: Легенда о Сверх-Демоне", 108 минут, автор — Тошио Маеда)

мой личный фаворит — утопическая легенда о том, как довольно добрый человеко-зверь Амано ищет Чоджина (мессию — яп.), способного объединить три измерения — монстро-демонов (Макаи), людей и человеко-зверей (Джиуджинкаи) в одно, которое станет настоящим раем на земле. Анимация героев и бэкграунов, конечно, уступает роскошеству "Akira", но тоже держит высокую планку, а вот лица и фигуры людей у Маеды получились гораздо приятнее (и разнообразнее!) чем у Отомо. Но круче всего в "Urotsukidoji" получились монстры: разнообразные, страшные и кровожадные, но вместе с тем и немного прикольные. Недостаток у "Легенды о Сверх-Демоне" один, но зато очень большой и почти традиционный для всего japanimation — вялая концовка.

Фильм можно условно разделить на две части: в первой бедняга Амано за компанию с очаровательной сестренкой (какой у нее удар правой пяткой!.. это что-то!..) в поте лица мотается по Токио в поисках искомого Чоджина, перебирая все варианты: таинственная девушка Ники, обуревший от любви к слабой половине человечества Нагумо или тихая и скромная (но чертовски красивая!) Акеми. А во второй неугомонная парочка находит-таки своего мессию, но тот почему-то превращается в кровожадного и громадного монструка и в мгновение ока



испаряет половину Токио. Остальная половина японской столицы жарится с чувством, толком и расстановкой добрых полчаса, во время которых герои сначала придумывают, что же делать со взбесившимся Чоджином, а потом претворяют свои неумелые планы в жизнь. И все это время закадровым голосом объясняется, что не надо стремиться сделать рай на Земле раньше уготованного срока, так как вместо Эдема может получиться нечто совсем противоположное (текст сопровождается ежеминутно повторяющейся анимацией панорамной гибели Токио). А поскольку длится эта бурдень (не в смысле содержания, оно очень даже философски выверено, а в смысле нужности) невыносимо долго, то получается, что из фильма выпадает почти четверть времени. Обидно...

Quality Rating		Интересность
Рисунок	4+	5+
Анимация	4	
Музыка	3	
Сюжет	5	

Sex & Vialence Rating

Много крови и убийств, особенно в начале. Откровенной эротики немного. Возрастные ограничения: ну, вообще-то, до 16 лучше не смотреть...

"Ghost in the Shell" *("Призрак в доспехах", 77 минут, автор — Широ Масамунэ)*



Это культовый кибер-панковский фильм сверх-плодовитого художника Широ Масамунэ. Наиболее, пожалуй, неоднозначный и трудный для оценки японский фильм. В отличие от почти коммерческого "Urotsukidoji", "G.I.T.S" привлекает тем же, чем и "Akira" — псевдо-интеллектуальностью. Рнсунок н анимацнв весьма неоднозначны: во времв долгнх н заумных дналогов хочетсв плеватьсв н рвать на Купере волосы, а буквально через пару секунд челюсть начинает неудержнмо двигаться по направленню к полу — настолько краснвые вещи пронсходвт на экране (мов любимав сцеиа — создание женщнны-кнборга в начале). Персонажн нарнсованы довольно просто (за исключением главной геронннн — она великолепна), а вот бэкграунды местамн даже лучше, чем в "Акнре". Особенно апечатлвют обширные н краснвые внды вечернего н ночного мегаполнса, которыми изобнлует сарадина фильма.

С сюжетом многое непонвтно: ои, ароде бы, есть, а вроде бы, и нет. Я вот, например, пересматрнвал сегоднв утром "Ghost..." а третий раз, а все равно почтн нннчего нз диалогов не помню. Но в целом сюжетнав канва такова —на какого-то там очередного Махатму Ганди было совершено нападение террористов, в котором подозревают особо опасного супер-хакера по кличке "Кукловод". И на его поимку отправляют полицейское спец. подразделение "Девятка", почти все члены которого — киборги. У них есть оптико-визуальная броня под названием "Shell", в которой любой человек или робот становится почти невидимым. Но в скоре члены отряда обнаруживают, что такая одежка есть не только у них... Вот и все, что я помню точно, дальше грузить вас не буду, боюсь переврать детали.

Но "Ghost In The Shell" завоевал сотнн тысвч поклонников не сюжетом, а совсем другнм. На всем протяженнн фнльма зрнтель погружается а утопнческо-нрреальный мир сложных отношеннй людей и кнборгов н наслаждается атмосферой, которую практическн невозможно передать на бумаге. И на эту мистерню нзысканностн работает все: н нарочито грубый стиль рисунка, и завораживаю щав кнбер-музыка, н задуманное отсутствне шнрпотреба тнпа кровн и порнухн. Так что резюме будет краткое — о твкнх фнльмах не надо чнтать, все их красота постнгаетсв только просмотром...

Кадры нз орнгинальной мангн Широ Масамунэ

Quality Rating		Интересность
Рисунок	5	?
Анимация	5	кому как...
Музыка	5+	
Сюжет	3	

Sex & Violence Rating

Крови и террора очеиь иемиого, только парочка убийств в коице. Эротика почти отсутствует. Возрастиые ограиичеиия: иикаких, только иителлектуальиыe.

Lord "Отаку" Hanta

Общее мненне редакции может не совпадать с частным мнением автора, выраженного в рейтингах и оценках статьи.



Samurai Spirits RPG (SNK)

Диковину эту ждали долго и терпеливо. К сожалению, с ней опять старая RPG-шная проблема: игра на японском, и английская версия вряд ли появится в ближайшие месяц-два (хотя, кто знает?). Во главе сил зла снова Амакуза Широ Токусадо, разославшая демонов по всей стране. Сбылась давняя мечта — игру можно начать шестью разными персонажами, у каждого из которых свой, уникальный путь! Замечено большинство героев из первых трех частей файтинга: от Хаумаро, Юкио и Генджуро, до Римуруру, Галфорда и Никотина. Только Ген-Ана что-то не видно. Бои походовые, причем при желании все суперудары можно выполнять теми же комбинациями кнопок, что и в файтингах. Обычные враги, пушечное мясо всех ролевушек, придуманы с такой фантазией и так здорово вписываются в канву SS, что с ними можно смело делать отдельный файтинг! Экраны локаций, карта, система магазинов и upgrade оружия — все стандартно, похоже на Suikoden, но гораздо лучше по внешнему виду. Сохранить игру можно в каждом городе у старого-доброго судьи из SS-II. Удачи!

Графика	4+	Общее впечатление: 4
Звук	4	
Управление	4	
Увлекательность	5	

Lethal Enforcers I-II (Konami)

Ретро-коллекции нынче в моде, достаточно посмотреть на такие диски, как Namco Museum 1-5 или Arcades Greatest Hits от Williams и Atari. Вот и Конами, отдав дань моде, издала диск с двумя знаменитыми стрелялками, Lethal Enforcers (1993) и LEII: Gun Fighters (1994). Обе игрушки переведены без какого-либо изменения аркадной графики (чего не скажешь об MD-версиях), поддерживают конамиевский пистолет Justifier и имеют экран выбора этапов. Но то, что считалось совершенной аркадной игрой три года назад, по сегодняшним стандартам меркнет в сравнении с Time Crisis, да и классикой достойной переиздания наравне с хитами 70-х и 80-х годов, тоже называться не может. Для меня выход этой компиляции остался загадкой — не могла же у американцев за это время развиться такая ностальгия по LE? Новое же поколение геймеров, играющих на PSX, наверняка посчитает этот диск не стоящим их драгоценного внимания... и отчасти будет право.

Графика	3	Общее впечатление: 3+
Звук	4	
Управление	5	
Увлекательность	4	

The Lost World (DreamWorks/EA)

Посмотрев в "Кодаке-Киномире" продолжение "Юрского парка", "Затерянный мир", я твердо уверовал в то, что динозавры все-таки существуют. Как вскоре выяснилось, гигантские рептилии обитают не только на киноэкране, но и в свежей игре по мотивам фильма, вышедшей для PSX.

Сразу же привлекает графика. 20 видов доисторических чудищ выглядят и ведут себя так реалистично, что напрашивается сумасшедшая мысль о "захвате движения"! При ходьбе ящеров используется эффект "мягкой текстуры" — кожа на сгибах конечностей растягивается! Сама игра, хотя и смотрится как 3D-приключение, по сути своей 2,5-мерна, как Spider или Pandemonium! — вы всегда движетесь по просчитанному заранее пути. На разных этапах вам придется управлять различными героями: это и compsognathus (маленький, размером с собаку, юркий хищник), и velociraptor ("рэптор", известный по первому фильму), и tyrannosaurus rex (тираннозавр, или T-Rex, вечно голодная машина убийства), и даже парочка людей (похожи на нас, только вооружены парализующим газом, зажигательными гранатами и электрошоком). В зависимости от того, кем вы управляете в данный момент, различаются способы игры: например, динозавру, чтобы поправить здоровье, достаточно просто сожрать кусок мяса с трупа поверженного врага (поправка для T-Rex'а — заглотнуть пару солдат), а вот человек вынужден искать аптечку. Если говорить о качестве звука, то тут все отлично, хотя это, конечно, не киношный Dolby Digital, от которого дрожит пол и встают дыбом волосы. Звуки природы и симфоническую музыку временами прерывает рык особо разъяренного ящера, который неискушенные люди наверняка спутают с ревом обычного слона.

Управление меняется от героя к герою, но в целом оно недостаточно удобно для подобного вида игр, а если учесть то, что пароли даются только после каждой зоны, состоящей из множества этапов, то вы поймете, что играть в LW очень трудно. Ключевое слово, характеризующее игру — борьба за выживание. Победить может только сильнейший.

Графика	5	Общее впечатление: 4
Звук	4	
Управление	3	
Увлекательность	4	

Triple Play 98 (EA Sports)

Графика	4	Общее впечатление
Звук	4+	
Управление	4	4
Увлекательность	4	

Прекрасный образец того, насколько глубокими по части статистики и справочной информации стали в последнее время 32-битные спортивные игры. TP98 представляет играющему полный список американских бейсбольных команд со всеми реально существующими игроками (за 1997 год), плюс 30 известных стадионов, плюс возможность создавать игроков, плюс мини-справочник по истории этого вида спорта, плюс небольшая бейсбольная викторина, маскирующая экраны загрузки. Отрадно, что новые игры из таких серий, как FIFA Soccer, NHL Hockey, NBA Live и Triple Play становятся все более энциклопедичными, но не забывает ли EA об игровом процессе? В общем-то отлично сработанной TP98 все же есть явные недоработки по части анимации (иногда невозможно понять, что делает питчер), чувствуется нехватка кадров, но все остальные бейсбольные игры для PSX, кроме, разве что, Grand Slam, имеют гораздо больше недостатков. О правилах этой экзотической для наших краев игры вы можете прочесть в 21-м номере "Великого Дракона".

Ranma 1/2 Renaissance (Rumic Soft)

Графика	4	Общее впечатление
Звук	3	
Управление	3	4-
Увлекательность	4	

Один из самых необычных, веселых 16-битных файтингов Ranma 1/2 получил недавно бесшабашное 32-битное продолжение. Персонажи мультсериала японской художницы Румико Такахаши (ранее мы ошибочно считали ее мужчиной...) собрались отдохнуть в парке развлечений, но все планы разрушило появление очередного демона. Бой по-прежнему несколько неуклюж, но благодаря присутствию нескольких супер оригинальных персонажей, вроде дедульки Хиппосая, и уморительных атак, недостатки управления отходят на второй план. Тех, кто ждет качественных мультзаставок, разочарую: вместо анимации тут только "силикон". Ranma 1/2 Renaissance никак не назовешь солидным файтингом, захватывающим надолго, но давайте не будем забывать, что жанр единоборств популярен и среди совсем юных геймеров, которых до War Gods допускать рановато, а вот эта игрушка им сгодится в самый раз!

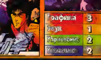
Sangoku Musou / Dynasty Warriors (Koei)

Игра наглядно иллюстрирует историю о том, как позавидовали программисты Koei программистам NAMCO и тем лаврам, которые последние снискали игрой Soul Edge. Одним словом, перед нами еще один Дух Клинка, только знаете, как говорится, "...труба пониже, да дым пожиже". Уже в оригинальном намковском SE было достаточно недостатков, все они благополучно перекочевали в Династию Воинов, в которой и графика не столь шикарна, как в "оригинале", и трехмерность происходящего выражена не столь ярко, и музыка со звуком будут попроще. Все бойцы, как полагается, обладают каким-либо оружием, правда, в основном древковым: копьями, алебардами, протазанами, и т.д. В бою частым нажатием одной кнопки вызываются миникомбо, а сама система боя полностью заимствована у Намко. Сыграть, в общем, можно и даже можно получить от игры удовольствие, но лучше играть в оригинальный Soul Edge.

Графика	4	Общее впечатление
Звук	3	
Управление	4	3
Увлекательность	2	

Fist of the North Star (Banpresto)

Помните описанный нами в 21-м номере восьмибитный картридж под названием Northern Ken? Так вот, в новой PSX-овской игрушке действует тот самый Северный Кен (обе игры основаны на одном мультсериале, более-менее популярном в Японии). Необычен жанр этого творения: "походовой" файтинг. Говоря русским языком, на пути Кена встает какой-либо противник, игрок назначает в меню удары, которые Кен ему нанесет, и затем смотрит небольшой мультик о последовавшей разборке. Если оба бойца остались на ногах, все вышеописанное повторяется снова. Сначала это даже интересно, но затем все превращается в бесконечное созерцание одних и тех же (у Кена всего 2-3 атаки) рисованных вставок. Причем, хотя игра и озвучена людьми, впечатления мультика она не оставляет: анимации вне боя практически нет, во время разговоров приходится смотреть на неподвижную картинку людей с лошадиными лицами. Ни файтинг, ни мультик, ни рыба ни мясо!



Графика	3	Общее впечатление
Звук	1	
Управление	2	2
Увлекательность	2	

Обзор составляли Агент Купер и Александр Макаров



Ghost in the Shell

Воспетый нами бум японской анимации, несколько лет назад грозой прокатившийся по европейским странам, и в первую очередь, по Великобритании, во многом обязан своим рождением одному-единственному фильму, киберпанковскому этюду Широ Масамунэ и Мамору Ошии "Ghost in the Shell". "Призрак в броне" (один из вариантов перевода) стал первой японской анимационной лентой, демонстрировавшейся в европейских кинотеатрах наравне с привычными художественными фильмами и получившей статус культового кино. Подробнее о фильме вы можете прочесть на следующих страницах, а здесь я остановлюсь на игре для PSX с тем же названием.

Отношение многих геймеров к фирме T*HQ до последнего времени было, мягко говоря, прохладным. Завоевавшая репутацию издателя самых бросовых продуктов, T*HQ давно уже была не в почете, когда стало известно, что ими будет выпущена игра по "Ghost in the Shell". Большинство игроков тогда предположило, что их ждет очередное разочарование. Но на этот раз T*HQ отнеслась к проекту с тем вниманием, которого он действительно заслуживал. Для написания базового engine была нанята команда авторов знаменитой трехмерной стрелялки-прыгалки Jumping Flash, одной из самых известных игр первого поколения для PSX. Главный художник Широ Масамуне, для которого это уже вторая видеоигра (первой была Project: Horned Owl), и дизайнер героев Хироюки Окиура не поскупились на достаточно длинные и красочные анимационные заставки. Насчет сюжета снова приходится строить всевозможные догадки, так как ни иероглифы, ни живая японская речь, мне, к сожалению, пока не понятны. История связана с тем же полицейским подразделением, о котором речь шла в фильме, но разворачивается она явно до или после (но не во время) описываемых в нем событий. Игрок снова встречается с основными персонажами манги — Бато, Ишикавой, и несравненной Мотоко Кусанаги. Самым большим сюрпризом стала игровая концепция. Такой фильм, как "Ghost in the Shell", предоставляет программистам почти неограниченную свободу выбора модели игры: это может быть и бродилка, и стрелялка, и даже квест. Но здесь японцы выбрали весьма оригинальный вариант: 3D-стрелялка, смешанная с гонками! Кульминационным моментом фильма является схватка Кусанаги с огромным танком-жуком в музее палеонтологии. Так вот, создатели всей "Ghost"-овской техники, Шодзи Кавамори и Атсуси Такеучи, взяв за основу дизайн этого исполинского mecha, "вывели" особых маленьких "жучков", рассчитанных на одного человека, используемых полицией города. Вам выпадет возможность испробовать себя в качестве пилота такой боевой машины,



способной с большой скоростью передвигаться по любой твердой поверхности, будь то пол, отвесная стена или даже потолочное перекрытие. Причем, если вы вскарабкались под пролет моста или на потолок, вы, естественно, будете видеть улицу или комнату "вверх ногами". Но это не Descent, где постоянное верчение декораций вокруг корабля вызывало потерю ориентации, а нередко – и головокружение. Здесь, даже если вы сидите на стене или потолке, вы точно знаете, где верх, где низ, благодаря обилию различных деталей, не дающих потеряться в трехмерном пространстве.

Игра предлагает пять миссий, разбитых на несколько заданий, каждое из которых сопровождается запомнившимся по фильму компьютерным брифингом (если бы не иероглифы!..), и проходит в совершенно разных районах мегаполиса. Миссии, в основном, заключаются в уничтожении в определенной последовательности нескольких ключевых целей (зачастую эту последовательность придется определять вам), после чего вас ждет схватка с боссом. Но и тут предусмотрено широкое разнообразие. Есть, скажем, миссия, где за определенное время надо уничтожить все взрывные устройства, но уложиться в необходимый срок можно, лишь, выработав особый маршрут передвижения по району с бомбами. Есть миссия, где босс, киборг в маскирующем плаще, появляется перед вами в самом начале, и вы ведете схватку с ним, вернее, с ней, в большом городском квартале, кишащем обычными врагами. Есть этапы, где вы всегда сражаетесь на одном уровне – скоростная автострада или портовые склады, забираясь только на редкие башни и трубопроводы, но чем ближе к концу игры, тем этапы будут многояруснее, сложнее по архитектуре. Последние несколько миссий вы проведете, постоянно карабкаясь по каркасу недостроенного небоскреба, прыгая по балкам, осторожно ползая по стрелам высотных кранов и стреляя, стреляя, стреляя. Выглядит это неописуемо красиво, вот где по-настоящему оцениваешь механику своего танка – уцепившись вверх ногами за какую-то балку, вы, глянув вниз, то есть в звездное небо, вдруг замечаете гигантский перевернутый вертолет, несущийся к вам. Вы выпускаете несколько ракет, полыхает яркий взрыв, и горящие обломки воздушной машины с ревом уносятся куда-то вверх, навстречу земле, мерцающей тысячами городских огней! Нет смысла пытаться вообразить ощущения, которые испытываешь, играя в "Ghost...", надо просто самому сесть за управление "жучком".

Training Mode в игре существует не только для новичков, которые приобретут здесь основные навыки управления боевой машиной, но и для бывалых игроков, ведь сложность заданий тренировочного режима постоянно прогрессирует, и пройти Training на оценку "A" сможет только настоящий профессионал. Кстати, каждой оценке, от упомянутой "A" до самой низкой – "E", соответствуют свои мини-заставки. И нельзя не упомянуть о том, что КАЖДАЯ заставка, каждый самый маломальский анимационный ролик, до которого вы дошли, фиксируется в меню опций и в вашем сейве, то есть в любое время их можно посмотреть снова! А если учитывать то, что некоторые заставки могут поспорить по качеству исполнения с самим фильмом, то это настоящий подарок для ценителей anime!

Агент Купер

Графика	5	Общее впечатление 5
Звук	4	
Управление	4+	
Увлекательность	5	



Swagman

Одним из недостатков PSX часто называли нехватку игр жанра RPG и детсковатых Action'ов с приятной графикой и простоватеньким сюжетом. Но последнее время от этого недостатка не осталось и следа, про RPG вспоминать не будем, а вот два разных Геркулесика, а также Дорэймон с японской стороны успешно подавили эти недостатки. А тут еще и Swagman для кучи, да и Джерси Дьявол уже на подходе. В общем, в наши руки попал силиконовый детский Action от фирмы Eidos. В отличие от коварных американцев, которые заинтересованы только в сбагривании дисков с этой игрой и получении прибыли, мы не будем кричать, что это СУУУПЕР Круто и Ультра Здорово, а сами решим, что к чему.

Ужасная история случилась с сестричкой Ханной и братиком Заком, бедные дети стали свидетелями того, как коварный Swagman, в данный момент его личность выясняется, похитил фею добрых снов и напустил в дом, где проживали детишки, кучу кошмаров, да и Ханну уменьшил в размере и посадил в птичью клетку. Теперь дети могут потерять самое главное в их возрасте — здоровый сон, а ведь так не далеко и до клиники психических заболеваний. И тем не менее этой ночью, когда беспечные родители, не заметившие ничего странного, мирно дрыхнут, Заку предстоит встать на борьбу с вредителем здорового образа жизни Свогменом и вернуть сестру в нормальное состояние. Вооружившись всего лишь карманным фонарем (вот оно лучшее оружие от нечисти, а мы и не знали), отважный парнишка встает на путь войны. Герою предстоит выследить и уничтожить врага среди перемешавшихся снов с реальностью, прямо Фредди Крюгер какой-то, попутно уничтожая всяких кошмарных гадов и собирая паучков, банку которых разбивают кошмарики в начальной заставке. Какое это имеет отношение к спасению детей, я так и не понял, однако советую упорно собирать ползучих насекомых, вдруг понадобятся. Шесть огромных и не по-детски сложных уровней предстанут перед вами, на некоторых из них ваши детские души будут вселяться в мощных монстров, незнающих смерти. Но помните — главная цель впереди, потому не бойтесь ни монстров, ни боссов, ни черных дыр в полу, а смело идите вперед и, может быть, вам повезет, и детишки настигнут непропорционально сложенного Свогмена и учинят над ним справедливую расправу.

Подводя итог, скажу, что в ЭТО можно поиграть и даже нужно поиграть детям младшего и среднего школьного возраста. Качественная графика и легонькие квестовые моменты, как то: ключик в замочек или ящичек к ящичку и наверх, не дадут вам соскучиться, хотя и не позволят оторваться на полную катушку. В общем, не супер круто и не ультра здорово, но весьма сносно, так что прежде, чем делать выводы, советую ознакомиться.

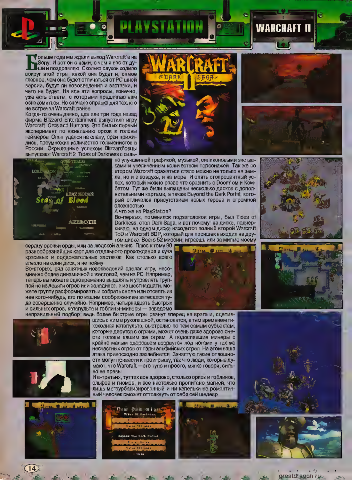
Jason

Графика	4	Общее впечатление
Звук	3+	
Управление	4+	4
Увлекательность	3	



Прежде чем нач [redacted] сание данной [redacted] телось бы н [redacted] влечься и взгля [redacted] пьютерный рын [redacted] Нельзя сказать, [redacted] ощущается реаль [redacted] ка аркадных игр. [redacted] м хотя бы некотор [redacted] d, Projec [redacted] ta: Lega [redacted] и др. Любители [redacted] ого жан [redacted] общепризнан- [redacted] ный 8-би [redacted] ярные и по сей день [redacted] ее клон [redacted] ь, что недавно вышедшая [redacted] тная под названием Metal Slug [redacted] кепереработанный вариант все то [redacted] стного хита. К сожалению, интерес [redacted] быстро сходит на нет, поэтому чист [redacted] реже и реже выходит на рынок (толь- ко не м [redacted] благословенную Горбушку). Поэто- му может показаться немного стран- ной общередакционная заинтересо- ванность в этой игре. Потому в этой статье я хотел бы показать, чем выде- ляется Metal Slug на фоне своих собра- тьев. Во-первых, отмечу графическое и звуковое исполнение. Графика ос- тавляет очень неплохое впечатление, а в сочетании с отличной динамикой, плавной анимацией и звуковыми эф- фектами, выводит игру на чрезвычай- но высокий уровень [redacted] х. В опциях игры находится [redacted] мля- ющих рисунко [redacted] на любом уровне [redacted] та- вится воз [redacted] о- нус уро [redacted] р- живает [redacted] вдвоем, что в н [redacted] жалению, редкост [redacted] В М [redacted] столовой в ат- мосферу Второй Мировой войн [redacted] купированный союзн [redacted] Фон игры неповторим [redacted] давнее, не похожее [redacted] Всего в Metal Slug семь уров [redacted] дом из которых вам предстоит ун [redacted] жить по 2-3 достаточно прикол [redacted] босса. Врагов в игре достаточно м [redacted] Постоянно вы будете подверга [redacted] атакам "разношерстных созда [redacted] Думаю, не ошибусь, если назову эту бесчисленную армию — [redacted] душно-водно-наземной. Но и вы сможе- те противопоставить им немало, имея в своем распоряжении массу разнообраз- ного оружия: пистолет, огнемет, винчес- тер, грана [redacted] емет и даже це- лый танк, с [redacted] евратить врага в кровавое ме [redacted] уровень сложнос- ти игры доста [redacted] ок, вам, наверня- ка, как и мне, за [redacted] пройти эту заме- чательную игру [redacted] еще один раз. Подводя итог, [redacted] дчеркнуть, что Metal Slug дос [redacted] ло приятны [redacted] ителям вдоволь постре [redacted] ть свою [redacted] ринять участие в по [redacted] х войн [redacted]

Графика	5	Общее впечатление
Звук	4	5
Управление	5	
Увлекательность	5	



Больше года мы ждали выход Warcraft'а на Sony. И вот он с нами, с чем я вас от души и поздравляю. Сколько слухов ходило вокруг этой игры: какой она будет и, самое главное, чем она будет отличаться от PC'шной версии, будут ли нововведения и заставки, и чего не будет. На все эти вопросы, конечно, уже есть ответы, с которыми предлагаю вам ознакомиться. Но сначала справка для тех, кто не встречал Warcraft ранее.

Когда-то очень давно, два или три года назад, фирма Blizzard Entertainment выпустила игру Warcraft: Orcs and Humans. Это был их первый эксперимент по ежиливанию орков в головы геймеров. Опыт удался на славу, орки прижились, преумножив количество толкиенистов в России. Окрыленные успехом Blizzard'овцы выпускают Warcraft 2: Tides of Darkness с сильно улучшенной графикой, музыкой, силиконовыми заставками и увеличенным количеством персонажей. Так же во втором Warcraft сражаться стало можно не только на земле, но и в воздухе, и на море. И опять стопроцентный успех, который можно разве что сравнить с Doom'ом и Комбатом. Тут же были выпущены несколько дисков с дополнительными картами, а также Beyond the Dark Portal, который отличался присутствием новых героев и огромной сложностью.

А что же на PlayStation?

Во-первых, поменялся подзаголовок игры, был Tides of Darkness, стал Dark Saga, и вот почему: на диске, подчеркиваю, на одном диске находится полный второй Warcraft ToD и Warcraft BDP, который для писишек выходил на другом диске. Всего 52 миссии: играешь или за милые моему сердцу орочьи орды, или за людской альянс. Плюс к тому 90 разнообразнейших карт для отдельного прохождения и куча красивых и содержательных заставок. Как столько всего влезло на один диск, я не пойму.

Во-вторых, ряд занятных нововведений сделал игру, несомненно более динамичной и жестокой, чем на PC. Например, теперь вы можете одновременно выделять и управлять группой не из девяти огров или паладинов, а из шестнадцати, можете группу расформировать и собрать снова или отсеять из нее кого-нибудь, кто по вашим соображениям затесался туда совершенно случайно. Например, четырнадцать быстрых и сильных огров, катапульта и гоблины-минеры — заведомо неправильный подбор: ведь более быстрые огры рванут вперед на врага и, сцепившись с ним в рукопашной, остановятся, а тем временем тихоходная катапульта, выстрелив по тем самым субъектам, которые дерутся с ограми, может очень даже здорово снести головы вашим же ограм. А подоспевшие минеры с крайне малым здоровьем взорвутся под ногами у тех же несчастных огров от пары эльфийских стрел. На этом наша атака преспокойно захлебнется. Зачастую такие оплошности могут привести к проигрышу, так что люди, которые думают, что Warcraft —это тупо и просто, мягко говоря, сильно не правы.

И в-третьих, тут так все здорово, столько орков и гоблинов, эльфов и гномов, и все настолько пропитано магией, что лишь мегаурбанизированный и ни капельки не романтичный человек сможет оттолкнуть от себя сей шедевр.



БЕСТИАРИЙ

ОРКИ

НАЗЕМНЫЕ

Peon — орк-хозяйственник, строитель, лесоруб, шахтер Без него никуда

Grunt — хорошая ударная недорогая сила

Troll axe thrower — лучше нет защиты для орочьих поселений, и весьма не плохи при атаке, а если "проапгрейдить" их до **Troll berserker** и развить Regeneration, то, вообще, замечательно

Two headed Ogre — сильная дорогая и быстрая пехота, при апгрейде превращается в **Ogre-mage,** приобретая магические способности делающие огров опаснейшими противниками

Заклятия Огра-Мага

Eye of Kilrogg — обозревать местность

Bloodlust — заклятие жажды крови увеличивает силу, скорость удара, защиту того, на кого наложено

Runes — кровавые магическе надписи на забытом языке, накладываются на землю, где предполагается прохождение неприятеля, в общем, как минное поле

Goblin sappers — подло, но эффективно, особенно для взрыва вражеских охранных башен, в остальном же патологически слабы

Catapult — медленно, но верно Особенно хорошо против корабликов

МОРСКИЕ

Troll destroyer — хороший и маневренный кораблик

Ogre juggernaught — тяжелый, мощный, до предела навороченный неповоротливый линкор

Giant turtle — отличное оружие против вражеских кораблей заметить можно только с вертолетов или охранных башен

Transport — необходим для транспортировки любых шести персонажей по морю

Oil tanker — корабль для добычи нефти, нужной для кораблестроения и строительства нефтяных вышек

ВОЗДУШНЫЕ

Goblin zeppelin — нужен для быстрой рекогносцировки на местности и для обнаружения вражеских подводных лодок Не атакует

Dragon — мощное оружие в умелых руках, в неумелых могут здорово сами себя изранить

МАГ

Death knight — приятнейшая личность, при надлежащем апгрейде "кастует" магию различной силы

Заклятия Рыцаря Смерти

Death coil — шум смерти парочка, троечка врагов отправляются на серые равнины

Haste — ускорение ускоряет персонаж, на который наложено.

Raise dead — оживление трупов и превращение их в скелетов, которые, хоть и плохенько но дерутся

Whirlwind — смерч приносит разрушения огромной силы, правда, двигается в любом направлении, особенно эффективен против зданий и кораблей

Unholy armor — магические доспехи, при наложении немного отнимает жизни, но придает огромную защиту

Death and Decay — смерть и разложение гарантированы всем кто попадет в ядовитое облако поднимающееся из недр земли, одинаково хорошо уничтожает и строения, и солдат противника

ЛЮДИ

НАЗЕМНЫЕ

Peasant — крестьянин, он и есть крестьянин, вся черновая работа на нем

Footman — закованный в доспехи воин с мечом, по параметрам аналогичен Grunt'у у орков

Elven archer — всегда эльфы славились хорошими лучниками, при апгрейде становятся **Elven Ranger** 'ами с более улучшенными характеристиками

Knight — конный рыцарь в полном доспехе, после апгрейда становится **Palladin**'ом, приобретая магические способности

Заклятия Паладина

Holy vision — осмотр местности

Healing — поправление здоровья (очень полезная штука)

Exorcism — изгнание дьявола, работает исключительно на скелетах и магах

Dwarf demolition squad — взвод гномов-подрывников

Balista — Баллиста, стреляет остро отточенными кольями на большие расстояния, но при этом слишком медлительна

МОРСКИЕ

Elven destroyer — эльфийская маневренная галера

Battleship — эдакий военный фрегат огромных размеров и великой силы

Dwarf submarine — гномья подводная лодка по параметрам и принципу обнаружения схожа с Giant turtle

Transport — почти что пассажирский лайнер правда только на шесть мест

Oil tanker — танкер по перевозке нефти и строительству башен

ВОЗДУШНЫЕ

Dwarf flying machine — летательный аппарат гномов, похожий на современный вертолет, не атакует

Gryphon rider — огромный мускулистый мужик с молотом, сидит на грифоне и кидается во всех огненными молниями

МАГ

Mage — высоченный дядька, закутанный в плащ и с посохом в руке, умеет кастовать некоторое количество приятнейшей магии, если, конечно, его заапгрейдить

Заклятия Мага

Fireball — огненный шар, вылетает из посоха мага, сокрушая все на своем пути

Slow — замедление вражеских солдат, весьма полезная и приятная вещь

Flame shield — вокруг персонажа, на которого было наложено это заклинание, появляются огненные всполохи, серьезно калеча тех кто находиться рядом Может накладываться как на своих солдат, так и на персонажей врага.

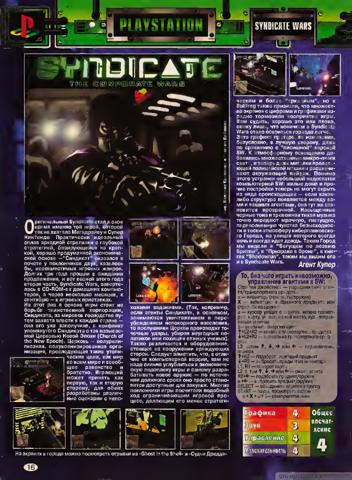
Invisibility — временная невидимость, с помощью такого заклинания можно незамеченным пробраться в лагерь противника и учинить там какой-нибудь теракт

Polymorph — субъект, подвергнувшийся воздействию этой магии, немедленно и безостановочно превращается в зверька

Blizzard — снежная буря обрушивается с небес, убивая всех, кто находится в ее радиусе действия Особенно хорошо уничтожать этой магией постройки

Графика	4	Общее впечатление 5
Звук	4	
Управление	4	
Увлекательность	5	

доблестный ОРК JASON



Оригинальный Syndicate стал в свое время именно той игрой, которой так не хватало Мегадрайву и Супер Нинтендо. Практически идеальный сплав аркадной стрелялки с глубокой стратегией, базирующейся на крепкой, хорошо продуманной экономической основе — "Синдикат" оказался в почете у поклонников двух, казалось бы, несовместимых игровых жанров. Долгих три года прошли в ожидании продолжения, и вот весной этого года вторая часть, Syndicate Wars, завертелась в CD-ROM-ах домашних компьютеров, а через несколько месяцев, к сентябрю — в игровых приставках.

На этот раз в основе игры стоит не борьба таинственной корпорации, Синдиката, за мировое господство путем захвата власти в каждой стране — она его уже заполучила, а конфликт упомянутого Синдиката с так называемой Церковью Новой Эпохи (Church of the New Epoch). Церковь — полурелигиозная, полувоенизированная организация, преследующая такие утопические цели, как мир во всем мире и всеобщее равенство и братство. Играющий может принять как первую, так и вторую сторону, для обеих разработаны различные сценарии с непохожими заданиями. (Так, например, если агенты Синдиката, в основном, занимаются уничтожением и переубеждением непокорного населения, то послушники Церкви производят точечные удары, убирая неугодных политиков или похищая важных ученых). Также различается и оборудование, стоящее на вооружении враждующих сторон. Следует заметить, что, в отличие от компьютерной версии, вам не надо сильно углубляться в экономическую подоплеку игры и самому разрабатывать новое оружие — по истечении должного срока оно просто становится доступным для закупки. Многие поклонники игры посчитали подобный ход ограничивающим игровой процесс, делающим его менее стратегическим и более "аркадным", но в Bullfrog также признали, что множество экранов с цифрами и графиками изрядно тормозили восприятие игры. Вам судить, хорошо это или плохо, скажу лишь, что новичкам в Syndicate Wars стало освоиться гораздо легче.

Зато графика претерпела изменения, безусловно, в лучшую сторону, даже по сравнению с "писишной" версией SW. К атмосферному освещению добавились множественные микро-очаги света, и теперь даже мигалки пролетающей полицейской машины расцвечивают окружающий пейзаж. Помимо этого устранен небольшой недостаток компьютерной SW: жилые дома и прочие постройки теперь не могут скрыть из вида происходящее — если какая-либо структура появляется между вами и вашими агентами, она тут же становится прозрачной. Насыщенные черные тона и тревожная тихая музыка точно передают мрачную, гнетущую, переполненную чувства безысходности и тоски атмосферу киберпанковского Города, на улицах которого всегда ночь и всегда идет дождь. Таким Город мы видели в "Бегущем по лезвию бритвы", в "Призраке в броне", в книгах "Shadowrun", таким мы видим его и в Syndicate Wars.

Агент Купер

То, без чего играть невозможно, управление агентами в SW:

Стрелки джойстика — передвижение агента/транспортного средства
n — инвентарь (предметы/оружие)
X — активация выбранного предмета или стрельба из оружия
s — курсор уходит с агентов, можно посмотреть карту, указать на ней место, куда отправляться агентам
1 — увеличить энергию щита
↑+L2+R2 — влезть в транспортное средство
↓+L2+R2 — вылезти из транспортного средства
L2, затем ↑, ↓, → или ← — переключение агентов
↑+R2 — подобрать лежащий предмет
↓+R2 — выбросить предмет из инвентаря
L1, R1 — поворот карты
L2, затем ↑, ↓, → или ← — смена агента
R2+← — подобрать предмет/оружие
n +← — выбросить предмет/оружие
SELECT — объединить агентов в группу
START — пауза, посмотреть задание
n + X + s + 1 — самоуничтожение

Графика	4	Общее впечатление 4
Звук	3	
Управление	4	
Увлекательность	4	

На экранах в городе можно посмотреть отрывки из «Ghost in the Shell» и «Судьи Дредда»



NORSE by NORSEWEST

Главного героя скандинавских легенд и песен все знают с детства. Да, правильно, это викинг. Злой, толстый, бородатый, немного навеселе от горячего эля, с зазубренной в боях секирой и огромным, обтянутым кожей щитом. Примерно так представляет себе викингов простой обыватель. Но эта игра в корне изменит ваш взгляд на викингов, так как в ней вы не увидите ни кровавых сражений во фьордах на морских триремах, ни пылающих городов, ни огромного количество эля, так любимого всеми без исключения викингами. Тут рыжебородые толстопузы сплотились в одну нерушимую команду с волком и драконом и покоряют хитроумные лабиринты и ловушки ради благородной цели, коей является побег от злобного дядьки Томатора, нахождение машины времени и возвращение домой.

Стоит сказать сразу, что эту игру фактически можно назвать продолжением Lost Vikings на SNES и MegaDrive, естественно с улучшенной графикой и всем, чем можно. Хотя честно, графику собственно игры (а не заставок) можно было бы сделать и лучше. Серьезных изменений, за исключением пары, в игре не последовало. Этой парой явилось увеличение членов команды викингов и несколько измененный и, я бы даже сказал, усложненный игровой процесс. В чем это выразилось — теперь у вас пять героев, каждый из которых обладает своими возможностями. Из них три старых: Эрик — бегает, прыгает, разбивает стены головой, Олаф — планируя на своем щите, может ограждать своих сотоварищей от вражьих выстрелов, или каких других поползновений по вашу душу, а также подпускать газы. Балеог — берсерк, вооруженный лазерным мечом и механической рукой, которая, вытягиваясь на довольно большое расстояние, может уничтожить любого супротивного вам выродка. И два новых: дракончик Скорч, умеющий летать и изрыгать огонь, а также вервульф Фэнг, способный лазать по стенам и бить когтями. Теперь, что касается ранее упомянутого игрового процесса. Хотя героев у вас и пять, но играть на уровне больше, чем тремя (какими — это решает компьютер), нельзя. Другими поиграете на следующем уровне. И еще: для успешного завершения уровня, кстати, их в игре 38, вам понадобится собрать несколько магических элементов и вручить их колдунье, стоящей в самом, как водится, неподходящем месте. Так же нельзя не отметить факт наличия красивых по графике и просто убойных по содержанию заставок. Короче: вперед викинги, а особенно те, которым понравился Lost Vikings первый на SNES и MegaDrive. Вас эта игра точно порадует и заставит ваш мозг, в свою очередь, поиграть извилинами.

Jason

Графика	4	Общее впечатление
Звук	5	4+
Управление	5	
Увлекательность	5	

RESIDENT EVIL: DIRECTORS CUT

Шиндзи Миками

Самым покупаемым диском для PSX, вплоть до недавнего появления Final Fantasy VII, была капкомовская Resident Evil (BioHazard в Японии). Эта страшная, красивая и очень умная игра была приобретена более, чем двумя миллионами человек по всему миру. Окрыленный успехом, дизайнер/продюсер игры Шиндзи Миками объявил о работе над продолжением. Resident Evil 2 должна была появиться в мае 1997 года, затем дату выхода передвинули на ноябрь, а затем — и вовсе на весну 1998-го, объясняя это стремлением доработать RE2 "до совершенства". Чтобы чем-то занять миллионы поклонников до появления долгожданной второй части, решено было выпустить новое, переработанное издание первой игры — Resident Evil: Directors Cut. Мы пока не знаем точно, как будет выглядеть законченный продукт, но с большой вероятностью можно сказать, что на диске будут содержаться три версии игры:

Оригинальная: Resident Evil, в том виде, в каком она появилась в мае 1996 года на американском и европейском рынках. Предназначена лишь для тех индивидуумов, которые еще не испытывали острых ощущений от игры.

Изначальная: японская BioHazard, с полной начальной заставкой, с невырезанными западной игровой цензурой особо жестокими сценами, новыми углами камеры; естественно, дублированная на английский.

Переделанная: это и есть самое интересное. В переделанной версии игры Capcom постарался настолько изменить BioHazard, чтобы прихотливые геймеры, находящиеся в столь долгом ожидании второго "Резидента", смогли получить как можно больше удовольствия. Количество врагов, встречаемых вами, увеличено; все предметы разбросаны по особняку в случайном порядке; появились дополнительные костюмы для главных героев, Криса и Джилл. Вполне возможно, что новая "аранжировка" таит в себе другие сюрпризы, но нам о них пока не известно, ведь на момент подготовки материала игра еще не поступила в продажу. Так или иначе, успех ей обеспечен.

Все тайное становится явным

В "нерезанной" заставке видно, КАКИЕ животные атаковывают команду S.T.A.R.S., показываются жертвы таинственных убийств (вместо безликих газетных страниц), есть тут и кадры Криса Редфилда, закуривающего сигаретку...



Возможно взяв пример со Squaresoft'a, который выпустил прилагающийся к Tobal No1 диск с игровой "демкой" Final Fantasy VII, Capcom'овцы решили включить в свой новый продукт полностью играбельную демо-версию второго Резидента, занимающую диск целиком. Теперь о том, что же произошло дальше. Из-за глобального скандала с ESRB, влиятельной организацией, выступающей против сцен насилия, охватывающих виртуальный мир, выпуск игры продолжал задерживаться. В свое время эта компания уже "вставляла палки в колеса" производителям популярной среди многих геймеров (включая меня самого) игры "Primal Rage". Чтобы замять скандал, Capcom'овцам пришлось вновь отложить выпуск игры, теперь до первой декады 1998 года. Будем надеяться, что на этот раз выйдет она в назначенный срок, не претерпев излишнего "зацензуривания" сцен, которые ESRB сочтет "слишком кровавыми".

Действия второго Резидента разворачиваются в самом "сердце" Раккона. Страшная лихорадка распространилась по всему городку, медленно покрывая тела людей гноящимися язвами и нарывами, превращая мирно живущее население в кровожадных зомби, выискивающих живую человеческую плоть. Всего лишь два человека выжили среди этого ада на земле. Первый — "зелененький" офицер полиции — Леон Кеннеди, по неизвестной причине не заболевший страшным вирусом. Второй — молодая байкерша Элайза Воукер, случайно оказавшаяся в полицейском участке. Вдвоем они должны прорваться сквозь орды живых мертвецов в поисках антидота от распространяющейся заразы.

Графика второго Резидента стала еще привлекательнее по сравнению с оригинальным, игра насыщена сценами из повседневной жизни. Из полицейского участка вы сможете попасть на улицы города, ведущие к разным объектам. Закончившиеся боеприпасы всегда можно пополнить либо на улицах города, либо в самом оружейном складе полиции.

В общем, если вы заинтересованы в разнообразных версиях R.E. и хотите испробовать свои силы на первых этапах долгожданного сиквела, все, что вам нужно — так это немного подождать и попробовать на "вкус" столь долгожданный продукт.

Evil Rage *(Undead Lord)*



Porsche Challenge

ПОРШЕ Какие ассоциации вызывает у вас это слово? Скорее всего, скорость, надежность, качество. Неплохая мысль пришла в голову производителям игры (знаменитая SCEE) выпустить свой новый продукт, основанный на поединке новейших машин — Porsche Boxter. И вот я, ваш покорный слуга, решил попробовать себя в качестве повелителя скорости и поделиться своими ощущениями. Начало разработки Porsche Challenge началось, аж, в январе 1996. Скорость в этой игре чувствуется не хуже, чем в небезызвестном Rage Racer, но в отличие от него в интерактивном режиме вы сможете отыскать более короткий путь, срезая трассу по одной из секретных дорог.

ДОРОЖНЫЕ ПЕРЕДРЯГИ.

Так же, как и в Need for Speed, в Porsche Challenge присутствует вид из кабины, сзади автомобиля, а также с высоты птичьего полета. Игра совместима со всеми видами рулей, существующих на сей день. Всего в игре семь разноцветных авто (существует одна засекреченная), управляемых motion captured персонажами. Развернув авто на 90 градусов, вы увидите, как водитель изо всех сил пытается, применяя неимоверные усилия, обогнать всех и вся. Каждый персонаж наделен своими эмоциями, что придает игре толику шарма. Единственный минус — машины не могут разбиться, даже перевернувшись в воздухе несколько раз. Довольно интересно поведение персонажей на дороге. Например, если вы выберете одну из молодых дам, все гонщики будут достаточно вежливы. Напротив, парня в красной машине каждый пытается столкнуть на обочину или просто-напросто беспардонно обогнать. В основном все трассы (всего четыре) неплохо разработаны, хотя лично мне не понравилась Альпийская из-за не слишком удачного дизайна и гипер-крутых поворотов, покрытых свежевыпавшим снегом и льдом.

После того, как я как следует наигрался в Porsche Challenge, я почувствовал, что мне стало чего-то не доставать. И я понял — не хватает искореженного металла, смачных вмятин от аварий, разбитых фар и т.п. Хотя с другой стороны, хотел ли кто-либо превратить машину, стоящую целое состояние, в бесформенную кучу металлолома? Думаю, что нет. Тем не менее, рискну предположить, что с повреждениями, скорее всего, не справились программисты игры. И не мудрено, ведь каждая из авто состоит почти из 400 полигонов! А потому, при достаточно неплохом управлении (к которому некоторое время надо приноравливаться) и скорости более 30 фреймов за секунду, игра становится очень и очень неплохим симулятором.

Кстати, в Porsche Challenge присутствует режим игры вдвоем (при помощи split screen), хотя, как мы знаем, испытать истинное удовольствие от гонки с "живым" соперником можно лишь посредством линк-кабеля. В общем, заслуживает Porsche Challenge внимания или нет, решать именно вам. Я же, не теряя времени, удалюсь в свою скромную обитель и попытаюсь пройти эту, отнюдь не легкую игру еще раз.

Evil Rage

P.S. Как и в Rage Racer, после обычного чемпионата последует MIRROR MODE (гонка наоборот). Вот здесь-то вы и сможете по-настоящему оценить свои способности гонщика.

Графика	5	Общее впечатление 4+
Звук	4	
Управление	4	
Увлекательность	4	



Холодные, цепкие пальцы организации "Теневой Закон", возглавляемой пресловутым Бизоном, неумолимо прибирают к рукам все новые и новые сферы влияния в игровой индустрии. Теперь на пути преступного синдиката легли бескрайние просторы трехмерности. Вот только покорятся ли они? Сможет ли Уличный Боец чувствовать себя в трех измерениях так же уверенно, как и в двух? А если сможет, то останется ли он тем же Уличным Бойцом, которого все хорошо знали и любили?

Вот такими вопросами терзались видеобойцы осенью 1996 года, когда "крестный отец" Стритфайтера Акира Нишитани, возглавивший группу программистов – ARIKA, объявил о создании трехмерного аркадного файтинга – Street Fighter EX.

"Мафия бессмертна!" – решил незабвенный Акира и оставил главным злодеем новой игры Бизона, а играющему предложил на выбор девять персонажей. Среди них уже знакомые Рю с Кеном, Чан Ли, Зангиев, Гайл, и новые звезды уличного боя: японская девушка Хокуто, диверсант элитного секретного подразделения Д.Дарк, вооруженный битой и пудовыми кулаками Кракер Джек, выряженный в костюм скелета Скалломания, и Пуллум, словно сошедшая со страниц древних арабских сказок. Плюс множество скрытых героев.

Сразу после появления SF EX на аркаде было объявлено о скорейшем ее переводе на PlayStation. Но этот "скорейший" перевод все затягивался, мы ждали, а CAPCOM и ARIKA, как оказалось, были заняты совершенно другим...

В феврале Акира Нишитани представил на AOU – выставке японских игровых автоматов – доработанную версию трехмерного Стритфайтера, названную "EX+". "Плюс" – поскольку теперь были доступны все ранее скрытые персонажи (брат Хокуто – Кэйри, давний противник Кена – Аллен, сексапильная Блэйр и т.д.) и скрытые ранее боссы (Бизон, Акума и древний самурай Гаруда). Таким образом, количество персонажей увеличилось более чем вдвое, а игра обрела второе дыхание.

Вновь последовали обещания о *наискорейшем* появлении на PSX теперь уже SF EX Plus. И вновь долгожданный перевод был отложен... Дело в том, что с момента "запуска" EX-серии прошел без малого почти год, и менеджеры CAPCOM'а, здраво оценив состояние рынка, выявили безосновательность перевода на приставку игры в том виде, в котором она существовала на игровых автоматах. Ведь все потенциальные покупатели PSX версии, по их мнению, за прошедший год уже под завязку наигрались в аркаду и навряд ли стали бы дважды платить за одну и ту же игру.

Вновь CAPCOM и ARIKA, уже в третий раз, принялись дорабатывать свое детище, и вот сейчас в конце августа '97 результат их трудов лежит передо мной. Его имя – Street Fighter EX Plus Alpha! В игре есть все элементы и все персонажи, присутствовавшие в ее аркадных прототипах. Плюс! Два новых (для EX) героя: Дхалсим и Сакура (вот откуда приставочка "Альфа"). Плюс! Злой Рю, злая Хокуто, два бестелесных воина – Циклоид β и Циклоид γ и очень усиленные боссы: Супер-Бизон, Супер-Акума и Супер-Гаруда. Плюс! Секретная менюшка option plus (она откроется, когда несколько раз пройдете игру), благодаря которой можно сыграть в просто SF EX+, "отключив" всех "альфовских" героев и их декорации. Плюс! Опция Watch, позволяющая, выбрав двух персонажей, смотреть как ими сражается компьютер. Да не просто смотреть, а самому различными кнопками джойстика выбирать положение "камеры". Есть даже ракурсы, дающие возможность следить за происходящим глазами самих героев! Одним словом, можно с уверенностью сказать, что счастливые обладатели PSX стали еще и счастливыми обладателями самого лучшего, самого навороченного и самого полного варианта трехмерного Стритфайтера.

А как же все те вопросы, которые терзали не в меру задумчивых геймеров? Они получили свои ответы. Да, это действительно 3-D; да, это действительно Стритфайтер! Судите сами. SF EX стал первым трехмерным файтингом, где можно (и нужно!) прыгать. В Tekken'е и Soul Edge, классике 3-D мордобоя, удары в прыжке были обозначены чисто

КАК ПРОЙТИ EXPERT MODE?

В общем схема для любого бойца одинакова. Сначала просят выполнить один за другим Специальные Приемы, затем Супер Удары. Чтобы понять, что от вас хотят, получив задание, внимательно рассмотрите в нем иероглифы, а затем, нажав паузу, найдите такие же в command list. Вот вы и узнали, что же требуется выполнить! Потом настает очередь комбо. Здесь вам придется попеременно выполнять Спец. Приемы и наносить удары

立ち — стоя
ジャンプ — в прыжке
しゃがみ — сидя
K — ногой
P — рукой
中 — средние
強 — сильные
弱 — слабые

Вконец запутались? Нет? Давайте разберемся на примере!

ジャンプ中K 立ち強P しゃがみ弱K

это значит от вас требуется в прыжке ударить средней ногой, стоя ударить сильной рукой и затем сделать слабой ногой подсечку. Только и всего!



символически и в бою ими никто никогда не пользовался. А теперь попробуйте представить Street Fighter без прыжковых атак? Не получилось? Ну и не мучайтесь — в SF EX с прыжками полный порядок! Еще лучше дело обстоит с комбо, Специальными Приемами и Супер Ударами. Они выполняются просто и до неприличия легко. Все движения джойстиком остались те же, только бойцы стали, можно сказать, с полуслова понимать ваши команды.
Кстати, о бойцах. Их 23, но злой Рю, Хокуто, оба Циклоида и супер-боссы являются скрытыми персонажами и сразу они не доступны. Всей редакцией (а EX понравился всем без исключения!) мы долго ломали голову, как их можно "открыть", и ваш покорный слуга нашел наконец-таки способ. В опции Practice есть пункт Expert mode, где каждому персонажу предлагается пройти 16 испытаний. За каждое пройденное испытание начисляются очки в зависимости от его сложности, а за каждую набранную сотню "открывают" одного из скрытых героев (первым Рю, далее Хокуто, затем Циклоиды β и γ). Набрав 400 очков, т.е. открыв всю эту четверку, вы начинаете добывать супер-боссов, цена каждого из которых уже 200 очков (инфляция, господа, инфляция...) Так что вам придется изрядно потрудиться, выполняя все эти испытания. А они бывают самые разные: От элементарнейшей демонстрации Специальных Приемов до наисложнейших комбо с многочисленными Супер Ударами. Вот только все задания написаны... иероглифами (а что вы хотели — игра-то японская!) Поэтому я поделюсь некоторыми своими соображениями, как пройти Expert mode, а заодно мы вместе с вами немного подучим японский (смотри плашку на стр.20).

Далее вы найдете ВСЕ Приемы и Удары ВСЕХ персонажей игры (кроме Циклоидов, которые за неимением своих собственных, используют Приемы других героев), которые мы составили вместе с Артемом Сафарбековым.

Кстати, чуть не забыл! Чтобы в игре воспользоваться добытым супер-боссом, например, Супер-Акумой, наведите курсор на обычного Акуму, зажмите кнопку pause и любую кнопку. Если все выполнено верно, то рядом с портретом исчезнет линеечка с процентами, или сама рамка портрета станет желтой.

KEN

Файербол (hadoken):
↓ ↘ → +P
Атака вверх (shoryuken):
→ ↓ ↘ +P
Атака ногой (tatsumaki):
(↓ ↙ ← +H)x4
Кувырок:
↓ ↙ ← +P
Воздушный бросок:
прыжок, ↓ +P(сл/сил)
Супер атака вверх:
↓ ↘ → ↓ ↘ → +H
Супер атака вперед:
↓ ↘ → ↓ ↘ → +P

HOKUTO

Контрудар:
← ↓ ↙ +P
Удар ногой с разворота:
↓, ↙, ← +P (отмена ← +P)
Круговая подсечка:
↓, ↙, ← +H (отмена ← +H)
Выпад с ударом:
↓ ↘ → +P ↓, ↘ → +P
[illegible]
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← +P
[illegible]
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← +H
[illegible]
(только у злой)
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
[illegible]
(только у злой):
слP+слP+ → +слH+силP

RYU

Файерболл (hadoken):
↓ ↘ → +P
Атака вверх (shoryuken):
→ ↓ ↘ +P
Атака ногой (tatsumaki):
(↓ ↙ ← +H)x3
Телепортация
(только у злого):
→, ↓, ↘ (←, ↓, ↙)
+Px3/Hx3
Супер файербол
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
Вращение ногой
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← +H
Супер атака вверх
(только у злого):
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +H
Демоническая серия
(только у злого):
слP+слP+ → +слH+силP

CHUN-LI

Серия ударов ногой:
H+H+H+H
Кувырок в воздухе:
↓ ↙ ← +H
Шпагат с переворотом:
↓, ↘, → +H
Воздушный бросок:
прыжок, ↓ + P (ср/сил)
Прыжок на голову:
прыжок, ↓ +срH
Супер файербол
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
Супер серия
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +H

ЗЛОЙ RYU

ЗЛАЯ HOKUTO

ZANGIEF

Вертушка:
Px3 Hx3
Бросок во вращении
360°+P
Подбежать и бросить
360°+H
Серия бросков
720°+P
Затаптывание
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +H
(отмена ↓ ↙ ← +H)



PLAYSTATION
SF EX PLUS α
PULLUM
войной п ыжок
в воздухе
Кувырок в воздухе:
↓, ↙, ← +H
Атака вперед:
(можно в прыжке)
↓, ↘, → +H
Атака вверх:
→, ↓, ↘ +H
"Чехарда":
прыжок, ↓ +ср P
Воздушный бросок
прыжок, ↓ + P (ср/сил)
Вертушка
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← +H
Супер серия
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +H
D.DARK
Гарпун:
↓, ↘, → +P, затем P
или ← +P
Удар ножом:
← +срP
Атака вверх:
→, ↓, ↘ +P
Мина:
↓, ↘, → +H
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +H
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
KAIRI
Файерболл:
↓, ↘, → +P
Атака вверх:
→, ↓, ↘ +P
Атака ногой:
(↓, ↙, ← +H)x3
Супер атака вверх
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← +P
Супер файерболл
в прыжке,
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
Демоническая серия
слP+слP+ → +слH+силP
Атака сверху
в прыжке,
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +H
Прыжок с броском:
→, ↓, ↘ +H
Воздушный бросок:
прыжок, ↓ + P(ср/сил)
Бросок во вращении:
360°+P
Борцовский мост:
360°+H
Контрудар:
←, ↓, ↙ +P
Удары с разворота:
→, ↓, ↘ +P
DARUN
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +H
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
720°+P
C.JACK
Пинок ногой:
←, ↙, ↓, ↘, → +H
Удар битой:
←, ↙, ↓, ↘, → +P
Подкат с апперкотом:
←, 2сек, → +H
Подкат с ударом:
←, 2сек, → +P
Удар пудовым кулаком:
зажать Px3/Hx3,
затем отпустить
Супер подкат
←, 2сек, →, ←, → +P
Супер апперкот
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← +P
Серия ударов рукой
←, 2сек, →, ←, → +H
GUILE
Файерболл:
←, 2сек, → +P
Атака вверх:
↓, 2сек, ↑ +H
Воздушный бросок
в прыжке с противником
вниз + P (ср/сил)
Супер серия
←, 2сек, →, ←, → +P
Супер атака вверх
↙, 2сек, ↘, ↙, ↑ +H
BLAIR
Серия ударов ногой:
(↓, ↙, ← +H)x3
Подкат с броском:
↓, ↘, → +H
Атака вверх:
→, ↓, ↘ +H
Серия апперкотов:
→, ↓, ↘ +P
Супер серия ногой
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +H
Супер серия рукой
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
greatdragon.ru



SF EX PLUS α
PLAYSTATION
SKULLOMANIA
Таран головой:
→, →
Подкат:
↓, ↘, → +H
Атака вперед:
↓, ↘, → +P
Атака вверх:
→, ↓, ↘ +P
Ломание хребта:
←, ↓, ↙ +H
Атака с воздуха:
←, ↓, ↙ +P
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +H
слР+слР+ →
+слН+силР
DHALSIM
Файерболл:
↓, ↘, → +P
Огненное дыхание:
↓, ↙, ← +P
Огненное дыхание вверх:
↓, ↙, ← +H
Телепортация:
→, ↓, ↘ (←, ↓, ↙) +Px3/Hx3
Атака сверху:
прыжок, ↓ + силР/Н
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
прыжок, ↓, ↘, →, ↓, ↘, → +H
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← +H
SAKURA
Файерболл:
↓, ↘, → +P
Атака вверх:
→, ↓, ↘ +P
Атака ногой:
↓, ↙, ← +H
Супер файерболл
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
Супер атака вверх
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +H
Супер атака ногой
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← +H
Супер серия
слР+слР+ → +слН+силР
M.BISON
Кувырок с ударом ногами
←, 2сек, → +H
Атака вперед:
← 2сек, → +P
Атака сверху:
↓, 2сек, ↑ +H +P
Телепортация:
→, ↓, ↘ (←, ↓, ↙)
+Px3/Hx3
Супер файерболл
←, 2сек, →, ←, → +P
Суперудар ногами
←, 2сек, →, ←, → +H
ALLEN
Файерболл:
↓, ↘, → +P
Атака вверх:
→, ↓, ↘ +P
Выпад с ударом:
←, ↓, ↙+P
Серия ударов ногой:
вблизи, ↓, ↙, ←+H
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +H
GARUDA
Серия ударов рукой:
→ +P
Атака вперед:
←, ↙, ↓, ↘, → +H
Шипы вперед:
↓, ↘, → +P
Шипы вверх:
→, ↓, ↘ +H
Атака вверх:
→, ↓, ↘ +P
Атака с воздуха:
←, ↓, ↙ +P
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
(можно в прыжке)
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← +P,
затем → или ←
Телепортация:
→, ↓, ↘ +Px3
Воздушный бросок:
прыжок,
↓ +P (ср/сил)
Серия ударов ногой:
→ +H
AKUMA
Файерболл:
↓, ↘, → +P
Атака вверх:
→, ↓, ↘ +P
Атака ногой:
(↓, ↙, ← +H)x4
Атака сверху:
прыжок, ↓ +H
Телепортация:
→, ↓, ↘ (←, ↓, ↙) + Px3/Hx3
Кувырок:
↓, ↙, ← +P
прыжок, ↓, ↘, → +P
Огненный файерболл:
→, ↘, ↓, ↙, ← +P
Супер атака вверх
↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
Супер файерболл в воздухе
прыжок, ↓, ↘, →, ↓, ↘, → +P
Демоническая серия
слР+слР+ → + слН+силР



Познакомьтесь с Богами войны:

Ahau Kin — самый неинтересный и слабый герой, хлебом не корми — дай покидать пикселизованные файерболлы

Anubis — кто смотрел Stargate, тот знает, как ведет себя в бою этот египетский мужичина

Cy-5 — у Кано железным было пол-лица, у этого парня — полтела. Кое-какие трюки явно перенял у Джейд.

Kabuki Jo — местная версия Киоширо Санрё: дышит огнем и норовит ткнуть огромным кохиноровским карандашем

Maximus — несомненно, римский гладиатор: очень плохо говорит по-английски и прячет лицо под маской.

Pagan — затянутая в кожу нехорошая тетя забыла дома хлыст и теперь пускает вход простые файерболлы

Tak — каменный истукан, любит поднимать врагов на рог и кидать в них куски... себя.

Vallah — викинги из Weaponlord усмехнулись бы, глядя на неумелые взмахи топора этой полуголой дикарки.

Voodoo — не прочь метнуть в вас летучую мышку или змею, а когти он вообще не стриг с рождения

Warhead — джаксовские ракеты и землетрясение прекрасно помогают [illegible] у Боеголовке сра- [illegible] не со всеми

А вот боссы игры:

Gr[illegible] цыпа[illegible], похо[illegible] главного монстра из мульт[illegible] ка "Голубая девочка", де[illegible] на редкость нечестно

Exor — местный Шао [illegible] ный, как все в [illegible] использует силовы[illegible] и очень, ОЧЕНЬ хочет [illegible]

Ничего не имею против этой очаровательной пародии на Mortal Kombat. Именно пародии, так как создатель, фирма Midway, добросовестно пытаясь точно воспроизвести несравненный "Комбат", только в трех измерениях, произвела на свет игру, смотреть на которую без улыбки невозможно!

Первые строчки предыстории вызовут смех у каждого заядлого комбатиста: "Thousands of years ago..."! Дальше, правда, говорится не о восточных мудрецах, узревших знамение из Запредельного мира, а о том, что некий инопланетянин, транспортируя на своем корабле магическую Руду, потерпел крушение. Руда попала на Землю, где впоследствии с ней в контакт вступили десять человек, которые приобрели сверхспособности и получили прозвище "Богов войны". А инопланетчик возьми да и вернись за своей Рудой. Теперь Боги должны отстаивать свое право владеть зеленой железякой на турнире!

Хотя War Gods тематически никак не соприкасается со вселенной МК, все здесь стопроцентно "морталовское". Боевой процесс — один в один, те же шесть кнопок, те же самые знаменитые апперкоты (сидя, ВНИЗ+ВР), характерные подсечки (НАЗАД+НН), удары ногой с разворота — ВСЕ то же самое! Отличие только в том, что кнопка бега заменена на 3D-кнопку, позволяющую кружить вокруг противника; и в появлении десятиударных комбо для всех персонажей. Почти каждый из бойцов наверняка имеет в родственниках кого-то из комбатовцев. Жуткая садистка Паган — вылитая Милена, робот Сай-5 — помесь Кано и Сайрекса, коммандос Ворхед зачем-то нацепил на нос очки Джонни Кейджа, страшненький Вуду машет когтями прямо как Барака, и т.д. Только египтянин Анубис да голем Так внешне не напоминают героев МК, зато суперудары у них как у всех... гарпуны, телепортации с ударом, парализующие вопли, сети, ракеты из рук... продолжать?

ЕСТЕСТВЕННО, за один раунд из человека вылетает столько крови, сколько в нем по всем законам физиологии быть просто не может. И ЕСТЕСТВЕННО, у каждого Бога есть по одному Fatality. Мало того, что они точно так же называются (ладно, пусть у Midway есть "права" на использование этого слова), но одно из них связано с вырыванием у врага сердца!! Хотя нет, фантазия у авторов все-таки присутствует, не скрою, что некоторые добивания выглядят просто завораживающе, "снимаемые" с разных точек, а когда противника, например, вбивают по шею в землю (a la Шива), и его голову зафутболивают прямо в камеру, становится слегка не по себе. Признаюсь, посмотрев пару добиваний в War Gods, я почувствовал тот холодок, о котором почти забыл, наблюдая смешные и просто глупые Fatality из MK3 и UMK3. Надо сказать, что лучшей "комбатообразности" добавляет голос, объявляющий начало раунда, называющий бойцов, не скупящийся на похвалу после смачных комбо и апперкотов. Это Шао Кан. Хотя в титрах не замечено имени Стива Ричи, кто-то не хуже него может говорить "Unbelievable!" и "Maximus wins!" так, как будто слова эти доносятся из унитаза, куда только что спустили воду. Наверное, причина того, почему WG все же выглядит так дешево, кроется в том, что над игрой, в общем-то, не трудился ни один человек, работавший над серией МК (кроме Тони Маркоса, "игравшего" Кунг Лао — он тут тоже кого-то "исполняет"). Видно, только Бун с Тобиасом знают, как замесить настоящее "комбатовское" тесто.

Само собой разумеется, что при таком явном копировании всех известных черт МК, игра практически не имеет своего собственного лица. В аркадах США автомат War Gods обходили как чуму, но вряд ли то же самое произойдет с приставочной версией. Слишком уж мало в последнее время на PSX выходит файтингов (куча японской ерунды не в счет), и слишком долго еще ждать МК4. А WG, хоть и на достаточно короткое время, но все же способна развеселить (ума не приложу, как к ней можно относиться СЕРЬЕЗНО) нашего геймера, ведь от Soul Edge и Street Fighter EX тоже надо иногда отдыхать!

Агент Купер

Final Fantasy VII

ДОЖДАЛИСЬ!!! 20-го сентября в Москве появилась самая ожидаемая игра 1997-го года — "Final Fantasy VII" в англоязычной версии! Признаться, поиграв в японский вариант FFVII, я был несколько разочарован — сюжет казался глупым и наигранным, не чувствовалось глубины. Но теперь я понял, что жестоко ошибался — игра действительно безумно хороша!

Но если "Square Soft" сделала гениальную игру, то "SCEA" — ее гениальный перевод. Авторы текста умудрились добиться такого качества и лаконизма (забудьте получасовые раздутые диалоги из других RPG!), что он передает настроение не хуже живой актерской речи. От каждой буквы слов Клауда несет презрением ко всему, кроме денег, а когда на экране появляется Баррет, то все вокруг заполняется звучным "Shit!". Перевод недиалоговых моментов (т е. названий предметов и пр.) прошел без фокусов, и все старые "файналовские" имена типа "Phoenix Down" и "Ether" сохранились.

Следующий важный пункт — посмели ли люди из "Sony" поменять сам gameplay, и если да, то насколько. Сначала было сказано, что точно вырежут сцены с китайским борделем и туалетом (в здании "Шинра"). Потом американские продюсеры заверили, что все оставят в девственной нетронутости. И похоже они правы — до публичного дома я пока не дошел, но по первым часам игры могу точно сказать, что цензуры нет!

Другое дело, американцы грозились что-то добавить. Конкретно было обещано облегчение боевой части игры, упрощение системы "Материй" и, как минимум, два новых босса в самом конце. Про боссов пока тоже не скажу, а вот уменьшение схваток с врагами — истинная правда. Причем янки даже перевыполнили план — игра стала явно на одну треть легче. К тому же для упрощения ориентации на иногда слишком завороченных бэкграундах были введены красные стрелочки на входах и выходах, и зеленые на лестницах. И хотя многие мои коллеги назвали эту фишку помощью "тупым американцам", мне даже понравилось...

Ну и закономерный итог — "Sony of America" сделала великолепную работу, во всей красе донеся до англоязычных геймеров самую лучшую игру этого года. "Tekken 3" и четвертый МК — конечно, хорошо, но "Final Fantasy VII" — это нечто большее.

Lord "Vincent" Hanta

P.S. Ждите в ближайших номерах "Великого Дракона" полное решение FFVII от вашего любимого автора (кто скажет "Купер" — ударю стулом...)!



На SNES'е ПЯТЬ "Kombat'ов"!



Достаточно давно, весной 1995-го года, мы с Jason'ом, тогда еще ученики любимой нами 325-й московской школы, как обычно, прогуливали урок то ли биологии, то ли химии. И случилось нам забрести в один известный магазин, где на полке стоял .. Mortal Kombat 3 для SNES!!! Мы, точно зная, что игра эта, по идее, должна выйти только к октябрю, так и остолбенели. Через некоторое время я, первым обретя дар речи, попросил равнодушную тетю продавщицу (она все эти "Комбаты" в гробу видала) показать картридж поближе. После детального изучения коробки вопросы перешли в подозрения. обложка представляла из себя перепечатанную страницу из журнала Electronic Gaming Monthly со статьей о (еще тогда не вышедшем!!) аркадном МК3! Но только когда продавщица воткнула картридж в приставку, худшие подозрения подтвердились: под двумя разными логотипами третьего МК (с арабской и римской тройками!) притаился хорошо всем знакомый Mortal Kombat II! Хотя и несколько измененный

Невероятные вещи были замечены сразу. На известном экране с информацией об авторских правах к строкам о принадлежности торговой марки Mortal Kombat фирме Midway была добавлена замечательная в своей простоте надпись "released by Anthrox brother 1995". Представьте теперь наше удивление, когда после этого на экране вдруг во всей красе развернулся логотип ULTRA 64 (так в 95-м планировалось окрестить Nintendo 64), и появились кадры видеозаписи аркадного Killer Instinct!! Я даже сделал тут небольшую раскадровочку, чтобы наглядно показать, сколько памяти этот самый Anthrox brother угрохал на сию демонстрацию! Когда игрок вдоволь наглядывался на эту замечательную, но сугубо бессмысленную в данном картридже заставочку, появлялся родной логотип МК3, а после него небеса разрывала незабываемая молния, и игроку сообщалось, что он играет в МК II (на этом месте мы окончательно выпали в осадок и, все хорошенько обдумав, купили игру) При детальном расследовании выяснилось, что сюрпризы только начинались на экране выбора игрока, помимо несколько иной фоновой картинки с повторяющимися дракончиками, мы узрели портреты Шао Кана, Нуба Сэйбота, второго Саб-Зиро и Сони Блейд!! Причем, если выбрать двух последних, то драться вы будете, соответственно, Смоуком и Джейд (О, достопочтимый бог компьютерных пиратов, несравненный луноликий Хо Сунг Пак! Ты внял нашим молитвам и принял наши жертвы! Все грудные младенцы, что были брошены на твой кровавый алтарь, погибли не зря! Новый урожай дешевых поделок заколосился над благодатной почвой родного Красного Китая!)

Нелишним будет упомянуть об оригинальных "суперударах" новых героев, задокументированных в картинках на этих страницах. Нуб Сэйбот плюется костюмом Рептилии (ВПЕРЕД, ВПЕРЕД+ВР), Смоук кидает



Новые «суперудары»!

под ноги врагу замороженного Саб-Зиро, Джейд (Псевдо-Соня) навсегда, если конечно, ее не сбить, зависает в воздухе (в прыжке ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, HP+BP), а у Шао Кана суперов вообще нет. Также ни один из "новичков" не может сделать добивание, да, вдобавок, к ним самим никаких Fatality и Friendship'ов применить нельзя. Особым почитателям пиратского творчества сообщу, что игру пройти нельзя по причине того, что когда вы доходите до Кинтаро, картридж зависает, но даже если использовать известный секрет, выводящий прямо на Шао Кана, после победы над ним вас снова выкинут на вершину Battle Plan'a, бой придется повторить, и так до бесконечности. Склоняюсь к мысли, что именно финальными картинками пришлось пожертвовать, чтобы записать ту нереальную киллеровскую агитку в начале. Впрочем, не только ими, вырезали еще и картинки с versus-a. Правда, изначально ничего сногсшибательного и не ожидалось, сразу было видно, что вся игра задумана как сугубый прикол, как чье-то веселое надругательство, а не как новая часть "Мортала".

В то время у меня и мысли не возникло писать об этом картридже, само существование такой извращенной версии игры рассматривалось как святотатство по отношению к фирменным играм серии. Вы скажете, что на восьмибитках тоже есть пиратские МК, но они — единственный способ обладателей этих приставок приобщиться к "Комбату". На SNES'е же достаточно замечательных фирменных частей Mortal'a Это творение так и не попало бы на страницы нашего журнала, если бы ситуация с Супер Нинтендо коренным образом не изменилась В 1997 году официально завершилось производство этих приставок, и за первое полугодие вышло всего что-то около пяти фирменных игр. . и одна пиратская! Знаменитый Sonic. Если подобные пропорции сохранятся, то вскоре все станет напоминать ситуацию с восьмибитками: мы увидим вал китайских подделок. Это будут старые SNES'овские игры под другими названиями, может быть — с другими главными героями, всевозможные "трансляции" 32-битных хитов (двухмерный Tekken!?), выполненные зачастую халтурно, гораздо реже — достаточно качественно. В общем, то, что было заброшено японцами и американцами, будет, а вернее — уже продолжено сметливыми китайскими программистами И Mortal Kombat II/3, вышедший два года назад скорее как шутка (за которую, тем не менее, вполне можно было оказаться за решеткой — давайте не забывать об авторских правах), как попытка разрядить напряжение, связанное с ожиданием настоящего МК3, явился не только первой нелегально написанной игрой для SNES, но и знаком того, что даже когда фирма-разработчик откажется от приставки, приставка не умрет, для нее можно будет делать игры А уж насколько эти игры будут хороши, зависит только от людей, которые этим займутся.

Секретные коды

(выполняются на экране выбора игрока, кнопки надо нажимать четко и быстро)

29 кредитов: ←, ↑, →, ↓, ←+Select

Больше вреда компьютеру: ↓, ↑, →, ↑, ←+Select

Бой с Кинтаро: ↑, ↓, ↓, →, →+Select

Бой с Шао Каном: →, ↑, ↑, →, ←+Select

Бой с Нубом Сэйботом: ←, ↑, ↓, ↓, →+Select

Бой с Джейд: ↑, ↓, ↓, ←, →+Select

Бой со Смоуком: ↑, ←, ↑, ↑, →+Select

А-а, вы и так их знали!

Включите приставку, зажмите кнопки L и R, дождитесь заставки МК3. Придет Шао Кан, скажет "You weak, pathetic fool!", и игра зависнет.



Честно говоря, очень уж жаль людей, которые так и не увидят в этой игре фиальных заставок. Если хотите посмотреть на заставки из НОРМАЛЬНОГО второго МК, то отыщите 25-й номер нашего журнала, а для сравнения, зная о трепетной народной любви к подобным вещам, здесь мы публикуем все конечные картинки из MK Trilogy на PSX! Заметьте, что картинки на Рейна, Нуба Сэйбота и еще нескольких героев все же отсутствуют... Ну да ладно. Вперед, разглядывайте!

Агент Купер

Индиана Джонс

Три фильма в одной игре!



Сейчас о молодых людях, чье детство пришлось на семидесятые и восьмидесятые годы, в Америке говорят как о поколении, выросшем во время, в целом неблагоприятное для детей. Достаточно вспомнить, какими фильмами Голливуд потчевал тогда юных зрителей: "Изгоняющий дьявола", "Челюсти", бесконечные серии "Кошмара на улице Вязов" и "Пятницы, 13-е". Это для подростков с 13 лет! Детского кино, вообще, практически не было, в связи с финансовыми трудностями молчала даже студия Диснея. Джордж Лукас был первым, кто понял, что этому поколению, чтобы оно не повзрослело слишком рано, необходима хорошая сказка, коей и стали его "Звездные войны". А о Стивене Спилберге сейчас чаще говорят не как об авторе ужастика с акулой, а как о человеке, явившем миру "Инопланетянина" и трилогию фильмов о приключениях Индианы Джонса, храброго археолога, наравне с Люком Скайуокером ставшего героем для подростков целого десятилетия.

Игр с доктором Джонсом в главной роли насчитывается достаточно много: пара на Spectrum, одна на Amiga, по одной на MD и Game Boy, одна на PC, кстати, по так и не снятому фильму "Судьба Атлантиды", и одна на SNES. Несмотря на то, что разработка супернинтендовской игрушки была поручена компании Factor 5, в ней принимали активное участие и сотрудники Sculptured Software, делавшие игровые версии всех фильмов трилогии Star Wars для Super NES. Поэтому "Величайшие приключения Индианы Джонса" так напоминают Super Empire Strikes Back или Super Return of the Jedi — та же система раскладки этапов, та же игровая механика. Но в глаза сразу бросается главное отличие: в случае со "Звездными войнами" геймерам приходилось каждый раз по целому году ждать выхода игры, основанной на следующем киноэпизоде, здесь же Lucasarts пошла иным путем, объединив в одном картридже с заголовком "Величайшие приключения..." все три фильма — "Искатели потерянного ковчега", "Индиана Джонс и храм судьбы" и "Индиана Джонс и последний крестовый поход". Тридцатиуровневая игра состоит из трех частей, по десять уровней в каждой. Тут есть и свой минус: размер "Джедая" — 32 мегабита (при 15-ти этапах), а размер "Индианы" — 16 (при 30-ти этапах). Соответственно, здесь не такая продвинутая графика, и далеко не все сцены фильмов имеют игровое воплощение, очень многие события, происходившие на экране, сжаты в междуэтапные титры. Игры серии Star Wars славятся замечательной, создающей настроение музыкой Джона Вильямса (ума не приложу, почему она до сих пор не появлялась в нашем музыкальном хит-параде!), а саундтрек "Индианы" весьма скуден и звучит однообразно как шарманка, хотя это мелодии того же знаменитого композитора: сказывается недостаток памяти. Огрубело управление. Одно легендарное оружие заменило другое: вместо лазерного меча у вас есть кнут, но управляться с ним настолько неудобно, что ваш Инди не раз погибнет, безуспешно пытаясь им за что-нибудь зацепиться. С другой стороны, приноровиться можно к чему угодно, кроме садистской пытки с водой, капающей на голову. Так что "Великие приключения..." можно смело порекомендовать SNES-овцам, в последнее время, вообще, обделенным хорошими играми — в конце концов, это Индиана Джонс, а с таким главным героем даже игра с небольшими недоработками имеет право быть суперхитом!



Искатели потерянного ковчега

Как вы, наверное, помните, кинозрители впервые увидели бесшабашного археолога, когда он, э-э-э, как бы повежливее выразиться... пытался умыкнуть весьма ценного золотого идола у каких-то бедных перуанских индейцев. Этой же сценой и начинается игра. Вам придется изрядно пошататься по пещерным лабиринтам, а заполучив-таки статуэтку золотого истукана, пробежаться наперегонки со здоровенным булыжником (на каменюке, кстати, использован замечательный SNES'овский эффект спрайтовой ротации). Бежать советуем как можно ближе к правой половине экрана, постоянно прыгая. Унесши ноги из Перу (но оставив идола противному нацистскому археологу), доктор Джонс узнает, что, возможно, сохранился знаменитый древний ковчег, способный наделить человека сверхъестественными способностями. Тут вы махнете в заснеженный Непал (помимо обычного кнута, на этом этапе впервые можно будет использовать новое оружие — пистолет). Перенеся пожар в гостинице (постоянно прыгайте вверх, иначе огонь до вас доберется) и схватку с гитлеровским агентом, также ищущим ковчег, вы встретитесь с девушкой, проливающей свет на местоположение желанного артефакта. Инди находит ковчег, но тот попадает в руки нацистов, и финальные этапы этой части игры разворачиваются на секретной немецкой военной базе, где вам придется сразиться со злобным наци-Магом, использующем ковчег как гранатомет, стреляющий душами усопших!

Индиана Джонс и храм судьбы

Подвергнувшись обстрелу в одном из ночных клубов Гонконга (прячьтесь от вражеских прицелов за мебелью, совершайте короткие перебежки), вы попадаете на самолет, вскоре терпящий крушение из-за того, что злые люди вылили из него почти все горючее. Тут начинается первый "трехмерный" этап, использующий снесовскую технологию "Mode 7": маневрируя на спасательном плотике, вам необходимо спуститься с горы, попутно не угробив археолога о проносящиеся мимо развесистые елки. Этап трудный в основном



из-за своей быстроты, так что обладателям джойстиков со "slow mode" советую воспользоваться этой полезной функцией. Спустившись с гор на благословенную землю Индии, Джонс сначала совершает прогулку "не заблудись" по дворцу магараджи (чтобы найти выход, экспериментируйте с вазами, прыгая с них по разные стороны дверей), а затем забредает в храм местных поклонников Хо Сунг Пака. Тут вас ждет еще одно приключение со сменой перспективы, на этот раз — путешествие на вагонетке по шахтам. Переключатели на стрелках показывают, куда ведет путь, просто стреляйте по ним, если надо стрелки переключить. И тут вас снова выручит режим замедления "slow mode" — нужные рычаги будет видно за версту, они не всплывут прямо перед носом. Последний босс этого "фильма", главный жрец храма, не так уж сильно сопротивляется, падет он после пары дюжин ударов кнутом.

ИНДИАНА ДЖОНС

И ПОСЛЕДНИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Что делать честолюбивому доктору Джонсу, ведь Ноев (Ноев ли?) ковчег им давно найден, а все реликвии из храма Пака развешены по стенам гостиной. Осталось отправиться на поиски чаши святого Грааля! Но сначала надо освободить из фашистского замка собственного папашу, ненавистного только за то, что его, а по совместительству — Шона Коннери, лицо фигурирует на экране Game Over. Индиана Джонс и экс-Джеймс Бонд пытаются улететь из негостеприимной Германии на дирижабле, но не тут-то было. папочку и сыночка опознают. Тогда они похищают самолет-этажерку, и в небе рядом с дирижаблем начинается воздушный бой, последний "трехмерный" этап. Для того, чтобы его пройти, надо просто раскидать на части двадцать клаудмобилей, то есть, что я говорю, — истребителей люфтваффе. Папочка на время в безопасности, теперь можно подумать и о работе. Ваше посещение подожженных врагами катакомб под венецианской библиотекой не только улучшит навыки в "пригибании", но и приведет вас к могиле крестоносца, на щите которого начертан путь к святой чаше, покоящейся в тайном хранилище недалеко от Александрии. Попав в Египет и даже добравшись до хранилища, Инди запоздало понимает, что привел за собой прилипчивых нацистов. Обязанности последнего босса выполняет Немецкий Офицер (Н.О.), хлебнувший из чаши и ставший Ожившей Нежитью (О.Н.)! Опасаться следует его атаки с размножением, так как очень сложно не столкнуться с появляющимися клонами. Особой тактики борьбы с ним нет, надо просто виртуозно увертываться от его ударов, вовремя наносить свои, и победа будет у вас в кармане, а чаша Грааля — в историческом музее!



ADDAMS FAMILY VALUES

Мало кто не знает о сумасшедшей семейке Аддамсов: их посылают к черту— они считают это за комплимент, их проклинают — они воспринимают это как высшую похвалу. Аддамсы — необычная семья с загадочными странностями. Взять хотя бы их "домашнее животное" — живая и шустрая кисть руки по прозвищу Вещь. Остальные члены семьи тоже довольно оригинальны. Их любимая бабушка здорово смахивает на настоящую ведьму или Бабу-Ягу. Ее любимое занятие — готовить для семьи еду из тараканов, крысиных хвостов, пиявок и прочей гадости. Глава семьи — Гомез — при ближайшем рассмотрении тянет на вампира, а его жена Мортиция —на колдунью. Их дети — Пагсли и Венсди — играют в гильотину, электрический стул и странную игру под названием "есть Бог на свете". Дядюшка Фестер — брат Гомеза — изощренный садист и обожает сцены кровопролития. Ну а дворецкий Ларч уж точно — самый настоящий зомби. Вся семья обитает в мрачном замке и с утра до вечера делает всем окружающим пакости — это у них считается выражением вежливости. Ругательства и оскорбления среди Аддамсов прививаются с детства и являются признаками хорошего тона. Вот как весело и дружно живут Аддамсы! Про их приключения снято множество мультиков, два фильма и произведена куча игр (на Денди, Мегадрайве и Супер Нинтендо).

Теперь же, с появлением у Гомеза и Мортиции усатого малыша, названного Пубертом, с Аддамсами случилось очередное приключение. Речь идет об игре для SNES "ADDAMS FAMILY VALUES" —"Сокровища семейки Аддамсов". Эта игра довольно необычная для Супер Нинтендо по жанру: AFV — это квест. Что такое "квест", спросите? А я отвечу. Помните в русском народном фольклоре знаменитый персонаж Иванушку-дурачка? А помните историю, когда позвал его к себе царь и, по наущению коварных бояр-князей, приказал Иванушке пойти туда — не знаю куда и принести то — не знаю что. Так вот это задание и есть квест (во всяком случае впечатление складывается именно такое).

На сей раз, в роли царя картридж с игрой, в роли Иванушки — дядюшка Фестер. Вам же отводится роль помощника Фестера. В сказках такими помощниками всегда были царевна-лягушка или конек-горбунок —выбирайте, что вам больше по вкусу и — в путь. Однако, объект поисков дяди Фестера не так абстрактен, как то-не-знаю-что. В течение игры вам необходимо будет отыскать малыша Пуберта, похищенного няней Деби Джелински. В обмен на Пуберта эта особа вымогает у Аддамсов немалую сумму. Но Аддамсы не те, кто быстро сдается — они отправляются на поиски ребенка и его коварной няни. Такова, собственно, завязка игры.

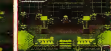
Предупреждаю сразу: AFV — игра для тех, кто может, не вылезая, просидеть за игрой целый день, неделю, а то и две (знавал я одного человека, который проходил эту игру аж целых полгода), эта игра для любителей крепко подумать и возвращаться в одно и то же место несколько раз. В ней, как и в большинстве квестов, нет разделения на уровни и стадии — здесь есть тринадцать связанных между собой миров, каждый из которых снабжен своей собственной стильной графикой и недурственной мелодией. Среди миров, в которых вам предстоит побывать, вы встретите дождливый сад, каменный сад, кладбище, болото, побережье, подземелья, пустоши, скалы, ботанический сад и др. Одно из главных требований к игроку — знание английского языка. Без этого у вас мало шансов на успех. Ну, а знающие английский будут очень довольны тем, что в свое время прилежно слушали учителя на

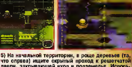




...или "Поди туда — не знаю куда..."

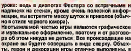






уроке: ведь в диалогах Фестера со встречными и надписях на стенах, кроме очень полезной информации, вы встретите массу шуток и приколов (обычно в стиле черного юмора).

Неотъемлемой частью игры являются графическое и музыкальное оформление, поэтому и от разговора об этом никуда не деться. Все происходящее на экране вы будете созерцать в виде сверху. Объекты, герои и декорации игры отлично выполнены, в строго выдержанном стиле: они забавны и довольно плавно двигаются. Спокойная, таинственная и немного пугающая музыка, сопровождающая Фестера по всему путешествию, будет звучать в одном из трех вариантов (на ваше усмотрение): моно, стерео и surround. Короче, исполнение игры в цвете и звуке (благодаря стараниям фирмы "OCEAN") очень профессионально и вряд ли покажется скучным и однообразным.



Теперь немного о самом действии. Поиски Пуберта Фестер начинает у входа в дождливый сад, однако, ворота туда, как назло, закрыты...

1) Поднимитесь вверх и встретьтесь с бабусей — она одарит вас парой сухариков, восстанавливающих здоровье, и отправит восвояси.

2) От бабки пройдите влево: где-то там среди деревьев бродит старина Гомез. Поговорите с ним, и он отдаст вам свой журнал с картой игры ("выкликаете" кнопкой "У"). Карта, однако, довольно недетальна, но все равно помогает.

3) Получив карту, направляйтесь вниз — во вход в подземелье. Оно очень маленькое, и вы сразу встретите там босса. Победив эту бяку, не забудьте задвинуть блок в стене — ворота в дождливый сад открыты.

4) Выходите из подземелья на свежий воздух и направляйтесь через ворота в заветный сад. Там держите путь наверх и вскоре встретите гигантское говорящее растение, которое никак не желает уступить вам дорогу, разве что в обмен на черную розу. Розу так розу. Примите от вредного растения ключ и возвращайтесь назад (вниз, из дождливого сада, к началу).





5) На начальной территории, в роще деревьев (та, что справа) ищите скрытый проход к решетчатой двери, закрывающей вход в подземелье. Используйте ключ и спускайтесь вниз.

6) В подземелье найдите розу, ключ к ботаническому саду (он лежит на островке в болотах, выход туда вы найдете из подземелий) и возвращайтесь на поверхность.

7) Решение загадки с тремя переключателями (в самой первой комнате подземелья). Используйте подсказку, высеченную на столбе неподалеку: суть ее сводится к тому, что разгадка кроется в букве "V". Немного подумав, вы найдете верное решение: сперва нажмите кнопку, верхнюю слева, затем — нижнюю, и, наконец, верхнюю справа — появится мостик, по которому вы сможете перейти подземную речку.

8) Выйдя на поверхность, отыщите Мортицию и проявите к ней галантность — отдайте черную розу. Взамен получите дополнительный пункт жизненной энергии.

9) Теперь — к гигантскому растению, пославшему вас за розой. Оно поругает вас за отсутствие цветка, но все равно пропустит дальше.

10) Пройдите еще вверх (пока экран не "переведет" выше), а затем держите направление слева-вверх. Вскоре вы встретите развилку на Топи-н-Болота (слева) и к Ботаническому саду (рядом с табличкой "To Green House") — выбирайте последнее (вверх).

11) Используйте "Greenhouse Key", чтобы открыть дверь в Ботанический сад. Внутри вы встретите замерзшее растение в горшке. Оно попросит вас помочь ему в отыскании теплого места. Соглашайтесь. Ну, а дальше — попробуйте искать путь сами. Это будет ой как нелегко! Ведь в AFV целых 16 мегабитов загадок, лабиринтов и головоломок. Зато, найдя выход из очередной запутанной ситуации, вы будете очень рады и горды за свою находчивость и сообразительность!

Ultimate Gamer,
г.Пермь



8-битные приставки
Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, LIFA и т.п.

1 **Mortal Kombat 2 (1) (2)**
2 **Battletoads & Double Dragon (2) (7)**
3 **Zen Intergalactic Ninja (-) (1)**
4 The Lion King (Super) (7) (2)
5 Battletoads (-) (1)
6 Aladdin (4) (2)
7 Duck Tales 2 (-) (1)
8 TMNT 3 (-) (1)
9 Three Eyes Story (-) (1)
10 Batman (-) (1)

16-битная приставка
MegaDrive-2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken и т.п.

1 **Mortal Kombat 3 (2) (12)**
2 **Dune 2 (3) (7)**
3 **Ultimate Mortal Kombat 3 (1) (5)**
4 Earthworm Jim 2 (4) (2)
5 Sonic 3D Blast (7) (4)
6 Zero Tolerance (9) (3)
7 Flashback (-) (1)
8 Wrestlemania AG (-) (1)
9 Batman Forever (-) (1)
10 Comix Zone (-) (1)

16-битная приставка
SUPER NINTENDO

1 **Donkey Kong Country 2 (1) (8)**
2 **Killer Instinct (2) (11)**
3 **Super Metroid (-) (1)**
4 Mortal Kombat 3 (4) (12)
5 Doom (8) (2)
6 Donkey Kong Country 3 (3) (3)
7 Sim City (10) (2)
8 Donkey Kong Country (5) (5)
9 Biker Mice from Mars (-) (1)
10 Rise of the Robots (-) (1)

32-битная приставка
Sony PlayStation

1 **Mortal Kombat Trilogy (3) (2)**
2 **Tekken 2 (1) (2)**
3 **Crash Bandicoot (2) (2)**
4 Soul Edge (-) (1)
5 Twisted Metal 2 (5) (5)
6 Command & Conquer (6) (4)
7 Resident Evil (10) (2)
8 Final Fantasy VII (-) (1)
9 Alien Trilogy (-) (1)
10 Ridge Racer Revolution (-) (1)



Музыкальный парад

1 **Killer Instinct (SN) начальная (1) (5)**
2 **Donkey Kong 2 (SN) у Funky Kong'a (-) (1)**
3 **Earthworm Jim 2 (SN) на Continue (5) (2)**
4 Donkey Kong (SN) на вагонетке (-) (1)
5 Streets of Rage 3 (MD) на заставке (-) (1)
6 Dune 2 (MD) "commando post" (-) (1)
7 Earthworm Jim 2 (MD) на Continue (4) (2)
8 Zen Intergalactic Ninja (8 бит) 2 уровень (-) (1)
9 Ninja Dragon Sword (8 бит) 2 уровень — пещера (-) (1)
10 Sonic 3 (MD) ледяной этап (3) (2)





СОДЕРЖИМОЕ УРОВНЕЙ И СЕКРЕТНЫЕ КОДЫ

1 Первый лабиринт лростой, без ответвлений. После взрыва реактора вам дадут 71 секунду на лобег, хотя вполне можно уложиться в 50. Боекомллект в числе свободно лежащих лризов, шесть кислородных баллонов, слабенькая охрана из андроидов — можно сказать, тренировочная миссия.

В самом начале будет отсек слева с ключами и трехстволкой. Во внешней стене этого отсека есть замаскированная дверь, за которой три андроида и летучая рожа охраняют гранатомет, rapid, lock-ол и красный ключ.

Второй тайник — в углу, где лежат два баллона. Содержимое: два андронда, красный ключ, два rapid, два боекомллекта.

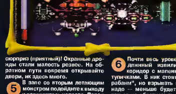
2 Ключи от многочисленных дверей обычно лежат в тупичках. Во втором тулнчке в левой стене есть тайннк с breaker. После встречн с двумя ходячимн кнборгамн нщите в левой стене шкафчик с лушкой. Несмотря на меньшее время (51), бегство к шлюзу здесь не сложнее, чем на лервом уровне, да и баллонов здесь не меньше. И все же логлядывайте периодическн (в лаузе) на карту, чтобы не забежать в туличок.

3 Если вы уже лолучилн белый ключ в качестве бонуса, то во второй части лабиринта сможете лроникнуть в комнатку с баллоном, боекомллектом, жизнью (!), breaker и трехстволкой. Как и в лервом уровне, вторая часть лабиринта — извилнстый коридор. В самом начале коридора за левой стеной сидит летающнй киборг и лежат 4 трехстволки. А когда на вас начнут нападать пачками дохлые андроиды, за одннм из левых лоборотов в шкафу вы найдете lock-ол.

В битве за реактор и ее лоследствиях также ничего ло сравнению с лервой, тренировочной, не изменнлось. Даже времени вам дают столько же. Возможные лроблемы — оставленные мнны и лерегородки в отсеках. А также недостаток энергии (один баллон на весь уровень!). Но к этому лора лривыкать, халява кончилась...

4 Этот уровень неожиданно лросторен. В левом верхнем углу зала с колоннамн — шкаф с боекомллектом. Последний леред реактором отсек соседствует с тайником. Содержимое оного — андронд, лара rapid и ключ. А в шлюзе реакторной комнаты вас ждет





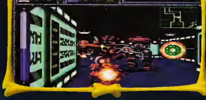
сюрприз (приятный)! Охранные дроиды стали малость резвее. На обратном пути вовремя открывайте двери, их здесь много.

5 В зале со вторым летающим монстром подойдите к выходу и повернитесь направо. Перед вами вход в тайник с тремя броневыми андроидами, баллоном и трехстволкой. Но это еще не все — в глубине тайника есть дверь, ведущая в бонусовую комнату (breaker, две пушки и два красных ключа). Таким образом, белый ключ остается с вами до следующего уровня!

Второй тайник — в отсеке между желтой и красной дверями справа. Он тоже двойной и содержит боекомплект и белый ключ. На уровне можно раздобыть 4 баллона. На защиту реакторной комнаты встали два легких андроида. А финальной пробежке мешать будут в основном многочисленные колонны. Вполне реально из выделенных 65 секунд сэкономить 10-15.

6 Почти весь уровень — длинный извилистый коридор с маленькими тупичками. В них стоят "барабаны", но взрывать их не надо — меньше будете путаться на обратном пути. За исключением одного в первой половине лабиринта слева, за которым находится тайник с броневым андроидом и жизнью. Еще одна жизнь лежит за белой дверью, рядом с баллоном, трехстволкой и breaker. Резерв кислорода — три баллона. А в реакторной на этот раз ошиваются четыре легких андроида.

Да и сам реактор стал не в меру агрессивным, стреляет снопом разрядов. Побег будет уже по-настоящему трудным, слишком много поворотов. Если на первую часть (от реактора до центрального зала) вы потратили больше 20 секунд, оставшихся сорока вряд ли хватит на путь до шлюза.



7 Когда пойдете за желтым ключом, обратите внимание на тупик в дальней части зала — там шкафчик с жизнью. Недалеко от реактора есть бонус-комната с жизнью, spray и rapid. Реактор охраняют два жидкометаллических робота. Сам побег после уже пережитого кажется простым, из 76 секунд остается до двадцати. С энергией тоже проблем не будет — можно найти три баллона.

8 После первого диагонального коридора в правой стене ищите вход в тайник с тремя lock-on, четырьмя андроидами, белым ключом и Wirehead'ом! После зигзагов с тремя РБШ будет красная дверь, в стене справа от нее тайный проход, ничего, кроме трех андроидов не содержащий, но сильно сокращающий путь. Если им не воспользоваться, побег к шлюзу здорово осложнится и вряд ли удастся, несмотря на большой (81 секунда) запас времени. Но сначала сходите в обход, там можно найти бонус-комнату с гранатометом, боекомплектом, баллоном и еще одним красным ключом. У самого реактора опять получите жизнь, можно найти боекомплект. Реактор, кроме дроидов, никто не охраняет.

9 Расслабьтесь. Шкафчик с жизнью находится после выхода из зала с РБШ и летучим киборгом, в стене слева. Кучу разбросанного по лабиринту оружия дополняют плазмотрон и kinghell, вместе с



двумя баллонами лежащие в бонус-комнате. Плюс пять баллонов в самом лабиринте. Реактор охраняет летучий киборг, а добежать за 60 секунд до шлюза здесь не сможет лишь полный тормоз.

10 Как откроете дверь шлюза, сразу выбегайте, пока вас не закидал гранатами притаившийся робот.

Появляются новые декорации — треугольные стены. Как увидите ключ в синем тупике, знайте — здесь секретный проход, в котором РБШ охраняет kinghell! Перед реактором, который защищают лишь одни дроиды, в левой стене есть шкаф с жизнью. Семь (!) баллонов облегчат вам битву с машинами, но с финальной пробежкой могут возникнуть небольшие затруднения.

11 В начале у вас будет две двери на выбор, сперва идите в левую. Прямо за красным ключом — дверь тайника с летучим киборгом, breaker и RB101. Тайник двойной — во второй части сидят три худосочных андроида. Многочисленные минные поля постарайтесь снять руками (то есть, ногами) не менее многочисленных врагов. В шкафчике за миной в извилистом коридоре возьмите жизнь. В бонус-комнате лежат баллон, желтый ключ, breaker и tri-bolt. На подмогу охранным дроидам в реакторной выйдут два далеко не хилых двуногих робота. Хорошо еще, что два из четырех баллонов лежат рядом. На побег дается 66 секунд — если научились своевременно открывать двери, этого наверняка хватит.

breaker	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1
cannon	0	0	2	0	1	1	1	1	0	0	1	2	1	2	2
granada	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
lock-on	4	2	2	0	0	1	1	2	1	3	2	2	1	2	1
piercar	0	4	1	1	2	3	1	1	1	2	4	2	0	0	0
rapid	7	2	1	2	0	2	0	1	3	2	1	4	2	0	0
ricochat	1	0	3	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1
spray	3	0	0	0	2	0	1	0	0	1	1	0	0	2	0
tri-bolt	0	2	3	2	0	0	1	1	2	0	0	1	1	0	2
Sentry-1				3	7	9	14	3	11	6	9	4	11	9	8
Sentry-2				11	1	13	6	2	9	1	8	5	3	1	9
Stroller				0	1	3	1	4	3	9	5	6	8	9	6
Bborg				1	4	0	3	3	1	2	2	5	4	2	5
Baast				0	3	2	3	8	5	4	3	5	4	3	6
Wirehead				0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Tatbot				0	0	0	2	0	0	2	3	3	1	1	4
Plasma Man				0	0	0	0	1	1	2	2	1	2	0	3
Droids				4	4	4	6	6	6	6	6	6	8	8	8

Нахождение дополнительного оружия и вражеских единиц на каждой из трех боевых зон и 12 уровнях игры (вия тайииков).

12 В самом начале вам дарится жизнь, лишней она точно не будет. Уже на выходе из шлюза вас ждет Wirehead! А часть врагов получили усиленную броню. После битвы с двумя РБШ восполните арсенал в тайнике в правой стене. Когда начнется узкий извилистый коридор, в тупичке слева вы найдете шкаф с breaker. Чуть дальше в таком же тайничке лежат два баллона — столько же, сколько на всем уровне. В битве за последний реактор вы положите не одну жизнь: к восьми бешено палящим дроидам присоединился еще один Wirehead! Но даже если вы случайно выживете в этой мясорубке, вас ждет сложнейшая пробежка до шлюза. Нельзя терять ни секунды, вспомните все мои советы и постоянно заглядывайте в карту в режиме паузы. Удачи!!!

КОДЫ

Игра поражает количеством секретных паролей. В различных источниках приводятся коды, позволяющие получить практически любой приз в игре. Но, что не менее поразительно, почти все эти "читы" не работают на картриджах, находящихся в продаже. Дело, судя по всему, в различных версиях игры, выпущенных для разных стран. Даже на одном и том же картридже при использовании Мега-Ключа разным положениям переключателей соответствуют разные коды! К счастью, при проверке добытых данных, мне удалось по ошибке выйти на несколько действительно работающих кодов.

Услоаные обозначения: U,R,D,L — направления на джойстике (вверх, вправо, вниз, влево), A,B,C — кнопки. Коды вводятся в режиме паузы, при удачном вводе игра будет автоматически снята с паузы с мерзким звуком отрыжки. Коды, помеченные звездочкой (*), работают в режиме ключа MegaKey-USA, плюсиком (+) — MegaKey-Others. Иногда ввод кода нарушает звуковое сопровождение игры — нажмите несколько раз на Start.

Все рабочие коды действуют и в режиме VS Battle, но это вряд ли поможет в честной битве: пауза одна для обоих игроков, и если один из соперников попытается схитрить и запаузит игру для ввода пароля, другой может тут же его обломить нажатием Start.

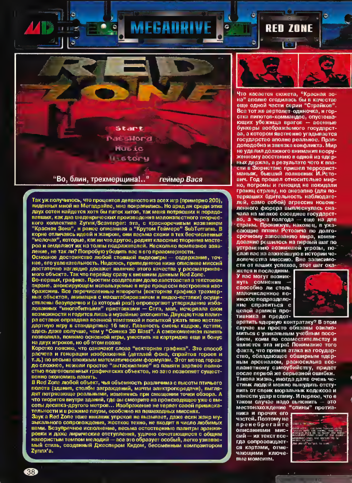
В 28-м номере москвичом Баракой были представлены код смены уровня UAUAAD(+,*) и код восполнения кислорода CCBADD(+). Браво, Барака! Остальные рабочие коды: UABCDD (+, красный ключ), CBADD (+, желтый ключ), LRAALR (+, жизнь), DDDUBC (+, piercer), DDUUBC (*, piercer).

На всякий случай, привожу все найденные, но неработающие коды. Зачем? Что ж, возможно, у кого-нибудь из вас они заработают. В противном случае, это уменьшит количество вариантов "читов", которые осталось перебрать для получения полного набора. Всего их около 125 тысяч... С нетерпением жду результатов.

DDBCUU или UUBCDD (ключи), BBBRDL (боекомплект), CUURRA (breaker или rapid), LBCDDR (cannon или kinghall), UDURBC (grenade), AALRLR (lock-on), URDLUR или URDDUR (piercer), LRCABR (ricochet), UBUABB (spray), AAARAR (tri-bolt).

Eler Cant

P.S. А вы знаете, что настоящую концовку покажут лишь самому честному и настойчивому геймеру?



“Во, блин, трехмерщина!..” *геймер Вася*

Так уж получилось, что процентов девяносто из всех игр (примерно 200), виденных мной на Мегадрайве, мне понравились. Но вряд ли среди этих двух сотен найдется хотя бы пяток хитов, так меня потрясших и порадовавших, как два шедеврических произведения малоизвестного творческого коллектива Zyrinx/Scavenger: эта, с красноречивым названием “Красная Зона”, и ранее описанная в “Крутом Геймере” SubTerrania. В корне отличаясь идеей и жанром, они весьма схожи в тех бесчисленных “мелочах”, которые, как ни что другое, роднят классные творения мастеров и выделяют их из толпы подражателей. Несколько помпезное заявление, не так ли? Попробую убедить вас в его правомерности.

Основное достоинство любой стоящей видеоигры — содержание, точнее, его увлекательность. Надеюсь, приведенное ниже описание миссий достаточно наглядно докажет наличие этого качества у рассматриваемого объекта. Так что перейду сразу к внешним данным Red Zone.

Во-первых, графика. Простим создателям долю хвастовства в текстовом экране, анонсирующем используемые в игре процессы построения изображения. Все перечисленные навороты (векторная графика трехмерных объектов, анимация с масштабированием и видео-вставки) осуществлены безупречно и (в который раз!) опровергают утверждение избалованных “многобитными” приставками — Сега, мол, исчерпала свои возможности и годится лишь в музейные экспонаты. Двухцветная палитра вставок оправдана военной тематикой и попыткой ужать явно нестандартную игру в стандартные 16 мег. Плавность смены кадров, кстати, здесь даже получше, чем у “Соника 3D Blast”. А сэкономленная память позволила, помимо основной игры, уместить на картридже еще и бонус на двух игроков, но об этом позже.

Коротко поясню, что означают слова “векторная графика”. Это способ расчета и генерации изображений (деталей фона, спрайтов героев и т.д.) по весьма сложным математическим формулам. Этот метод гораздо сложнее, нежели простое “вытаскивание” из памяти заранее полностью подготовленных графических объектов, но зато позволяет существенно экономить память.

В Red Zone любой объект, чья объемность различима с высоты птичьего полета (здания, столбы заграждений, мачты электропередачи), выглядят потрясающе реальными, изменяясь при смещении точки обзора. А что творится внутри зданий, где вы смотрите на происходящее уже с высоты десятка-другого метров... Изображение не теряет своей привлекательности и в режиме паузы, особенно на пешеходных миссиях.

Звук в Red Zone тоже никаких упреков не вызывает, даже если жанр музыкального сопровождения, жесткое техно, не входит в число любимых вами. Безупречное исполнение, весьма естественные палитры аранжировки и даже лирические отступления, удачно сочетающиеся с общим напористым темпом мелодий — все это образует особый, легко узнаваемый стиль, созданный Джеспером Кидом, бессменным композитором Zyrinx’а.

Что касается сюжета, “Красная зона” вполне сгодилась бы в качестве еще одной части серии “Страйков”. Все тот же вертолет-одиночка, и горстка пилотов-коммандос, опустошающих убежища врагов — военные бункеры воображаемого государства, в котором явственно угадывается государство вполне реальное. Правдоподобна и завязка конфликта. Мир не уделил должного внимания вооруженному восстанию в одной из ядерных держав, в результате чего к власти в Зюристане пришел террорист-маньяк, бывший полковник И.Ретович. Год прошел относительно мирно, погромы и геноцид не покидали границ страны, но внезапно (для потерявших бдительность наблюдателей, само собой) агрессия новоявленного фюрера выплеснулась сначала на мелкое соседнее государство, а через полгода — еще на две страны. Проникнув, наконец, в ужасающие планы Ретовича по долгосрочному завоеванию мира, командование решилось на первый шаг по устранению возникшей угрозы, послав вас на важнейшую в истории человечества миссию. Вне зависимости от ваших успехов, этот шаг окажется и последним.

У вас могут возникнуть сомнения — способно ли столь малочисленное воинское подразделение справиться с целой армией противника и предотвратить ядерную контратаку? В этом случае вы просто обязаны ознакомиться с уникальным учебным пособием, коим по совместительству и является эта игра! Понимание того факта, что прямая атака на государство, обладающее обширным ядерным арсеналом, равносильна всепланетному самоубийству, придет после первой же серьезной ошибки. Такова жизнь, иногда даже очень честных людей можно вынудить отступить от своих моральных кодексов и нанести удар в спину. И первое, что в таком случае надо выяснить — это местонахождение “спины” противника и прочих его частей. Поэтому не пренебрегайте описаниями миссий — их текст всегда сопровождается картами, отмечающими ключевые моменты.



Перейдем к боевым характеристикам задействованных в игре вооружений. Ваше средство передвижения, военный вертолет AH-64B "Апач", имеет на борту два вида оружия — крупнокалиберный скорострельный пулемет (CANNON) и ракеты трех разновидностей: самонаводящиеся класса "воздух-воздух" (STINGER), управляемые системой захвата цели снаряды (HELLFIRE) и противотанковые ракеты (ROCKETS).

Максимальный запас самонаводящихся ракет невелик, однако зарядов к пулемету всегда дается в избытке, так что меткому стрелку не составит труда полностью(!) очистить доступную территорию. Но для этого придется хорошенько изучить возможности противника и проложить оптимальный маршрут через запасы снаряжения: боеприпасов (на карте обозначаются буквой A), топливных баков (F) и ремонтных устройств (R). Для их сбора надо на некоторое время зависнуть над посадочным кругом. Взлетает вертолет при удержании нажатым любого направления.

Во время полета на экране справа отображается (сверху вниз) составленная радаром карта окрестностей, активированное оружие и его боезапас, а также линия состояния вертолета. В левой ее части красным цветом указана суммарная энергия технических систем, в правой зеленым — количество топлива. Кончится то или другое — вертолет исчезнет в пламени взрыва, а вслед за ним и вся наша цивилизация... Попадание снарядов или касание столбов, заграждений и прочих подобных сооружений повреждает оборудование вертолета. Можно отказаться от радара (долго ли заглянуть на карту), ракетных установок или одного из двигателей, но потеря хвостового винта сильно затруднит вам передвижение и прицеливание. К сожалению, именно в хвост и попадают обычно преследующие вас самонаводящиеся ракеты. А ведь сохранять ориентацию и без того дело нелегкое — экран постоянно вращается, пытаясь дать вам наилучший обзор позиций атакующих врагов! Почаще смотрите на локальную карту, там всегда (даже при отстреленном радаре) виден ваш курс так, как он выглядит на карте глобальной. А также пригодное к сбору снаряжение и цели миссий. Ну и естественные ориентиры — береговые линии и заасфальтированные поверхности.

Цели миссий на карте изображены красными квадратами. Очередная по плану мишень мигает, на границе игрового экрана при этом видна красная точка — указатель направления. Поскольку ваши перемещения в пределах карты напрямую не ограничиваются, вы иногда можете немного поменять для себя порядок выполнения миссий — разработанный создателями игры план не идеален... Нажав любую кнопку на экране глобальной карты, вы задействуете бортовой компьютер. В верхней строке расписан ваш арсенал, справа на чертеже вертолета красным цветом высвечены пораженные участки. Помимо более подробного описания миссий, здесь можно сменить масштаб заложенной в память компа карты (SAT.MAP, варианты 1:1, 1:2 или 1:4) и запросить информацию о любом отображенном на ней объекте — от контролирующего запуск ракет бункера до последнего пехотинца (INFO). К сожалению, данные по расположению и составу вражеских войск и сооружений в процессе игры не обновляются.

На вооружении противника состоят следующие боевые единицы:

— **ПЕХОТА** (personnel). Крайне незащищенные и потому почти безобидные букашки с винтовками и базуками. В рейтинге, составляемом в конце игры, за них дают 250 очков.

— **РАКЕТНЫЕ УСТАНОВКИ** двух типов. Маленькие зенитки (rocket pad) стационарны и обладают небольшой огневой мощью. Обстреливайте их с тыла из пушки. Большие установки (missile pad) в обилии испускают самонаводящиеся ракеты, летящие в любом направлении с приличной скоростью. Поскольку попытки увернуться от них чреваты серьезными повреждениями, держитесь подальше и в случае необходимости используйте Hellfire. "Стоимость" ракетниц — соответственно 500 и 2000 очков.

— **ТАНКИ.** Нечто среднее между двумя типами ракетниц, умеют медленно передвигаться. Оцениваются тоже "средне" — 1000 очков.

Плавучие и летучие противники являются второстепенными целями, как и разрушимые сооружения типа радаров и палаток (tent camp):

— **ПОДВОДНЫЕ ЛОДКИ** (submarine, 250 очков) защищены батареей нескольких зениток и мощной броней (два попадания Hellfire). Категорически избегайте!

— **МОТОРКИ** (cannon boat, 250) мало чем угрожают вам, но в одной из миссий причинят сильное беспокойство.

— **ИСТРЕБИТЕЛИ** MIG-21 (500) охраняют некоторые стратегические объекты и способны тремя залпами выбить душу из вашей "вертушки". Вовремя запущенный stinger — единственный способ от них избавиться. Выпускать ракету следует в направлении, указанном цифрой, прежде чем этот счетчик обнулится.

— **ВЕРТОЛЕТЫ** (helicopter, 5000) встречаются редко. И хотя пулемет их тоже бьет неплохо, лучше все-таки раскошелиться на stinger. Таран в воздухе — штука опасная...

— **ДЖИПЫ** (jeep, 250). Насколько я понял, в воздух они не стреляют.



После посадки перед входом в бункер вам предложат выбрать одного из трех коммандос.

ШЭЙДС вооружен автоматической винтовкой AR-15 и гранатами. Огнестрельное оружие в бродилочных миссиях — единственное серьезное искажение действительности во всей игре. Пули, выпущенные как вами, так и противником, летят чуть быстрее бегущего человека, позволяя от них увернуться. Опять же, как вам, так и противнику! Поскольку винтовку Шэйдс держит в правой руке, всегда можно подойти к врагу так, что его пули уйдут в пространство, а ваши — в его бронежилет. Но так как автоматчики тоже умеют бегать, удобнее закидывать их гранатами, осколки от которых хороши в бою с затаившимися за углом хитрецами. К тому же, только так можно в лоб разобраться с засевшими в укрытиях пулеметчиками. Гранат, при правильном использовании, обычно хватает.

Негр-великан **РОККО**, на мой взгляд, лучший боец в команде. Причина тому — огнемет уникально долгого действия в его руках. Там, где вам пришлось бы потратить штук семь патронов, хватит одной струи жидкого огня! Причем выстрел можно начать без прицеливания, уже в процессе лизнув воспламеняющим языком суетящихся врагов. Поскольку зюристанские солдаты весьма огнестойки и в горящей одежде могут еще секунд пять держать пост, лучше не спешить и, сделав дело, спокойно дождаться кончины обреченной жертвы. Вместо гранат Рокко использует ракетную установку — ракеты летят дальше и разрываются не хуже гранат, но через барьеры не проникают.

МИРАЖ, женская составляющая команды, вооружена "Узи" (аналог винтовки) и кинжалами. Ножички хороши тем, что, как и ракеты, убивают с первого попадания и в случае промаха обычно пригодны для второй попытки. Но огнемет все равно удобнее.

Для быстрого продвижения по пересеченной местности и преодоления пропастей все герои могут использовать прыжки. Они производятся в направлении ходьбы при нажатии универсальной кнопки C. Временами это сильно мешает — как вам понравится прыжок с узкой тропинки через ящик с припасами в пропасть? Содержимое упомянутых ящиков обозначается на их крышках: крестик — восстановление примерно трети линейки жизни, буквы A и G — увеличение запасов оружия, буква E — пять взрывных устройств. Минибомбы используются для уничтожения неразрушимых иными путями (нажатием рычагов, к примеру) преград, но могут рассматриваться и как дополнительное оружие. Осыпающийся пол выделяется цветом плит покрытия. Падение в воду или лаву смертельно, но когда в проемах виден пол нижнего этажа — спрыгивайте смело, внизу наверняка найдется проход в недоступную ранее часть лабиринта. Чтобы вскарабкаться обратно, нажмите кнопку прыжка у края проема.

Половина пешеходных миссий заканчивается пробежкой по бункеру к выходу за время, указанное над авто-картой рядом со счетчиками боеприпасов. Если вы не преуспели в гонке, но в запасе остались герои, вам зачтется выполнение миссии.

ОПИСАНИЕ МИССИЙ

1 Дабы предотвратить немедленный запуск ракет, первое, что вам (по мнению создателей) полагается сделать — это дезактивировать вражескую систему раннего обнаружения. На островке в юго-восточном углу карты разбил лагерь нашенский шпион, у него надо забрать дискетку с вирусом для главного военного компьютера Зюристана. Но если вы сделаете это, вас заметят (не так, как вас замечали всякие там танки и ракетницы, а по-настоящему, радаром), и вам придется поспешить, чтобы за 30 оставшихся до запуска секунд уничтожить реактор, питающий скорострельную защиту радара, и сам радар вместе с обнаружившим вас персоналом. Хитрость в том, что это можно проделать и перед посещением агента! Еще одна проблема, с которой как можно быстрее надо разобраться — военный аэродром на северо-западе, где базируются МиГи, охраняющие воздушное пространство над ракетным хранилищем. По плану их уничтожение отложено на третью миссию, но тогда вам придется набирать пароль каждый раз, пока вы не научитесь подлетать к аэродрому так, чтобы сбить на взлете, по крайней мере, два из шести истребителей. Советую в начале разобраться с персоналом поля.

2 Полученный вирус надо скормить терминалу в бункере рядом с уничтоженным радаром.



3 Сняв воздушное прикрытие вражеской базы на юге территории, вы сможете по подзем[illegible]ное хранилище, рядом с которым посадочной площадки не нашлось.

Под землей передвигайтесь внимательней, здесь много ловушек. Когда доберетесь до терминалов, и начнется отсчет времени, вам придется в темпе пробежаться по рельсам, избегая тележек с боеголовками, чтобы добраться до компьютера, инициирующего уничтожение базы.

4 Последняя миссия на этой карте — уничтожение подводной лодки. Субмарина базируется на северном острове, тщательно отгороженном от внешнего мира. Единственные ворота охраняются группой больших зениток и ведут в узкий коридор. Разберитесь с охраной прежде, чем проникнуть за ограждение. Не спешите, лавировать с поврежденным хвостом гораздо сложнее, а ведь вам еще предстоит разнести береговую охрану. Обратный путь будет еще сложнее — каждый метр выходного коридора заминирован, придется аккуратно подлетать к балкам-ловушкам и, когда они начнут падать, быстро отлетать на безопасное расстояние.

5 Пожалуй, самая сложная миссия. По не вполне понятным причинам вас в любой момент могут обрадовать надписью "Нарушитель замечен", и через полминуты ядреная ракета отправится на родину героев . Хотя по идее, это должно случиться лишь после взрыва нефтехранилища. Вход на топливный склад находится в центре лабиринта, охраняемого вертолетами. Чтобы найти верный путь быстрее, летите от входа в лабиринт, придерживаясь левой стенки и держа наготове "Стингеры". В лаборатории не приближайтесь близко к истекающим зеленой гадостью бочкам. Взорвите их издалека или, пропихав кнопкой C целую бочку вплотную к дырявым, быстренько установите мину и... убегайте из комнаты! Один невнимательный охранник пояснит вам действие химикатов на людское здоровье. Еще одну мину оставьте на ленте транспортера. Воспользовавшись дырой в изгороди, образовавшейся при взрыве, вы сможете вовремя попасть на ракетодром. Истребители, обитавшие в здешнем пространстве, исчезли в результате вызванного диверсией хаоса, но ракеты остались и уже готовятся ко взлету! Если вы еще не использовали hellfire, запускайте их по две в каждую из ракет и добавьте из пулемета, если же нет... Как бы то ни было, вам будет полезно запомнить порядок появления мишеней: по часовой стрелке, начиная с юго-восточной шахты.

6 Посетив лагерь союзника, летите на штурм электростанции. Тоненькие мостки этого сооружения заставят вас поупражняться в прыжках — падение на нижний этаж приведет к быстрой смерти



в обжигающих искрах. Переключая рычаги и взрывая толстые кабели минами, вы должны добраться до генератора, питающего ворота тюрьмы, в которой вот уже второй год содержится бывший президент страны. Преграждающие путь энергетические щиты лишь выглядят неуязвимыми — атакуйте контакты по бокам щитов. Если кончатся взрывные устройства, можно применить классический трюк "выйти-и-войти". Тюрьма — одно из тех немногих мест, где создатели игры позволили себе привнести толику юмора. Она охраняется гораздо хуже станции. Узники развешаны по стенам здания, но один из них, тем не менее, умудрился стащить у охранника ключ от кандалов президента. Второй ключ вы найдете, потоптавшись на одном из поверженных врагов. Освободив символ мирной власти, вы должны за минуту пропихать кушетку с ослабшим в заточении президентом к выходу. Забейте на остальных узников — как сказал один из них, внешне напоминающий скелет: "Рад бы поговорить с тобой, но я уже умер". И кто бы мог подумать?..

7 Джип союзника срывается с места, и ваш вертолет, как привязанный, летит вслед за ним. Это неспроста, ваша задача — охранять удирающий транспорт от кучи танков и вражеских джипов, а впоследствии — и от целого флота моторных лодок. По мере обстрела, из подзащитного вылетают попутчики (похоже, вам все-таки удалось вызволить пяток пленников). Когда вылетит сам президент, миссия будет провалена. Сохраните hellfire, полученные перед отлетом с материка, до выхода из залива — там на лодку президента насядет с десяток лодок-камикадзе, и меткости пулеметной стрельбы может не хватить.

8 Лишенный основ своего неправомочного правления, Ретович скрывается в укрепленном бункере. Чтобы пробить заграждение и покарать безумца, придется воспользоваться супер-пушкой. Нужны боеприпасы, и вот вертолет героев зависает над штабом, с терминала которого нужно дать сигнал отправления вражескому конвою поддержки. Внутренне штаб сильно напоминает самый первый бункер, но здесь для запуска программы вам надо будет ввести имя и пароль, полученные от знайки-президента (мужик времени зря в тюрьме не тратил). Выбирайте буквы нажатием вверх/вниз и вводите их любой из трех кнопок.

9 Не спешите останавливать конвой уничтожением охраны грузовиков — пусть подвезут снаряды поближе к пушке. Топлива груженный вертолет тратит больше, но все же повремените со сбросом ядра в приемную трубу. Вы должны добиться полного совмещения раскачивающейся болванки и жерла. После приземления наведите пушку согласно показаниям радара и... Пли!

10 Главное в бункере — преодолеть первый участок пути. Дальше будет проще. Можете, конечно, потренироваться в прыжках по бочкам наперегонки с клешнями, но я советую рискнуть и опробовать краткий путь. Встаньте лицом к правой части транспортера



и, тщательно выбрав момент, прыгните на балку, соединяющую две ленты, тут же повторив прыжок. Попав на нижний этаж, сперва идите направо и переключите рычаг. Еще один рычаг включит конвейер — когда крюк подцепит ящик, цепляйтесь за него и держитесь крепче (кнопкой С). На первом повороте лучше спрыгнуть и избавиться от солдат противника. На следующем надо осторожно пробраться в комнату с большой шестеренкой и существенно снизить уровень лавы в большом зале. Осталось добежать до входа в приемную тирана и, подкрепившись, вступить с ним в неравный бой. Не сомневаюсь, что дошедшему досюда бойцу не понадобятся не то что какие-то советы — даже ящики с припасами, расставленные запасливым Ретовичем в углах логова...

Угроза ядерной войны ликвидирована, но рановато еще класть картридж на полку. Помните игральный автомат в приемной штаба (миссия 8)? Понимаю, в разгаре сложнейшей операции у вас вряд ли возникло желания освежить в памяти навыки управления космолетом, обретенные в "Саб-Террании", и переключиться со стрельбы по врагам на расстрел астероидов. Ну, а теперь самое время набрать полученный тогда пароль и, призвав на помощь друга, вдвоем посоревноваться в этой в общем-то тривиальной, но все же весьма увлекательной под-игре. Забыли записать код? Вводите любой из трех следующих:

CCACAACACAC, BBBBBBBBBAA или ABCACACBCAC.

За каждое попадание по астероиду начисляется 250 очков. Очистив экран от камней, вы перейдете на следующий уровень. Мое последнее достижение — 17-й уровень, и не думайте, что это было лросто. Начиная с 10-го уровня скорость и количество мишеней сильно возрастают. У двоих игроков шансов на успех больше, но возникает проблема с различаемостью космолетов (особенно лосле телелортации). Поскольку после гибели обоих кораблей игра продолжается с лрежним счетом и на том же уровне, можно неплохо соревноваться в меткости и ловкости. [illegible] Start, иначе все усилия пропадут впустую. А жаль, режим slow-motion не раз спасал положение в подобных боевичках.

Советы. Не стреляйте наобум — патроны бесконечны, но число их на экране ограничено. В безвыходной ситуации поможет удачная телепортация. Старайтесь первым делом поразить мелкие астероиды — несвоевременное раздробление крупных может повредить вашему партнеру. И не забывайте, что "эта пушка еще и летать умеет!"

ПАРОЛИ. Что примечательно, пароли вводятся как секретные коды нажатием комбинации кнопок на экране password. Способ удобен, но раздражает повторный запрос пароля после провала миссии. На последние две миссии пароль не выдается. Варианты, приведенные в скобках, позволят вам начать или продолжить игру с неуязвимым вертолетом и нескончаемым запасом топлива. Сложность игры сильно уменьшится, но угроза облома не исчезнет — только попробуйте не уничтожить вовремя радар (миссия 2) или по ошибке расстрелять союзника. В бродилочных миссиях герои неуязвимость не получат, но у каждого будет вдоволь попыток на повторное прохождение. Пароли, которые вам выдает игра, будут обычными — для смертного режима.

1. (BAABAACBCBA или BAACAABAACA)
2. ABACBCBCABA (ABBBABACBBC)
3. ACCCBCABBCA (BAABAACBCAA)
4. ABACBCBCACC
5. BAAABBBCCBB
6. ABBABCAABCA (ABBCAACACCC)
7. BAAABBCAAAA или BAAABBAABCB (BAACAABAABA)
8. ABBABCAACAC (ABBCAACACBC)

УПРАВЛЕНИЕ

влево/вправо — поворот вертолета или космолета;
вперед/назад — разгон/торможение вертолета;
вниз+С — подъем/сброс груза (только для девятой миссии);
Start — вход в режим карты во время полета и возобновление игры;
А — пулемет в полете, выстрел из огнестрельного оружия во время прогулки, телепортация в под-игре;
В — запуск ракеты в полете и чего-нибудь взрывного или ножа — на прогулке, выстрел в под-игре;
А+В — установка взрывного устройства;
С — смена ракет в полете; прыжок, активация рычагов и вскрытие ящиков в бункерах, разгон в под-игре.

Eler Cant

PS. В начале сентября я побывал в творческой командировке в Санкт-Петербурге и попутно приобрел свой первый опыт автостопщика. Большое спасибо всем, кто способствовал осуществлению этой поездки, а машинисту экскаватора Володе Максимову – вдвойне! Особая благодарность Юлечке Дубовских...



Много тайн и загадок хранит в себе необъятный мир фантазий. Успешное их разрешение порождает легенды, а сказания о героях передаются из уст в уста, из поколений в поколения... Оставить о себе добрую память потомкам — мечта любого искателя приключений, но одного воинского мастерства мало. Долгую дорогу способен одолеть лишь выносливый и запасливый путник, а в конце странствий его ждет никому неведомое последнее испытание.

Глубоко в горах стоит древний замок. Сколько людей и существ нашло свой конец за его могучими стенами, неизвестно даже самому старому из гномов, обитающих в окрестностях твердыни. Маленький народец сколотил не одно состояние, снаряжая поколения храбрецов, но что за сокровище лежит буквально у них под боком, ни один торговец не знает. Тайна замка и его башен — верный источник их доходов. И вряд ли он скоро иссякнет...

Первая часть этой игры появилась еще в первой половине 80-х на бытовых компьютерах ATARI. Также была выпущена ее версия для игровых автоматов. Ничего особенного по нынешним временам эти "прототипы" не представляли, но... Трудно передать словами, как меня порадовал их прямой потомок, появившийся на Мегадрайве. Опираясь на разработанную базу (так называемый engine), создатели, похоже, выжали из нее все возможное. И результат впечатляет. Совокупность под-игр позволяет весело провести время за приставкой не только одному геймеру, а целой группе как товарищей, так и соперников!

В начальном меню вы можете выбрать один из 4 игровых режимов: Arcade Mode —практически нетронутая "автоматная" игра, Quest, основной режим — ролевая игра, Battle — перестрелка между игроками и Record — тот же Arcade, но с паролями, учитывающими ВСЕ ваши достижения (то бишь, рекорды).

Основные правила игры следующие. Герои (от 1 до 4, если у вас есть расчетверитель) ходят по гигантским лабиринтам (вид сверху), бьют всяких тварей и собирают призы. Тип героя (воин, валькирия, эльф или чародей) определяет шесть его характеристик: скорость и силу стрельбы, мощность рукопашной атаки и использования магии, быстроту передвижения и умение защищаться. Экипированные вещи (оружие и броня) позволяют их изменять, числовые подробности вам сообщат при покупке их в SHOPах. Твари пяти видов лезут из генераторов, в зависимости от размеров "родильной" меняется их цвет и живучесть. Уничтожать живность не имеет смысла, пока не разрушены близлежащие генераторы. Поскольку все враги вредны на ощупь, бездомных особей лучше расстреливать издалека. Но в битве за генератор меч пригодится больше, ибо в тесноте размножение вражин прекращается. "Доставучесть" врагов возрастает в следующей очередности: призраки исчезают при касании, отняв немного энергии, монстры обычно живут чуть дольше, чародеи еще живучее, поскольку умеют на время исчезать (из-за этого их численность, а значит, и потенциальную угрозу, обычно недооценивают), демоны любят плевать огнем сквозь дырки в углах, а мелкие уродцы, способные стрелять навесом через стены, избегают простреливаемых позиций и вообще ведут себя крайне подло. Воры и Смерть живут сами по себе. Воры расхищают собственность героев. Всех врагов, кроме Смерти можно если уж не зарубить, то, по крайней мере, застрелить. Смерть исчезает сама, отняв 200 единиц энергии, либо под воздействием магической колбы, поражающей всех тварей на экране, кроме Драконов.

Для продвижения по лабиринтам служат ключи, телепортаторы (процессом пересылки ИНОГДА можно управлять) и мерцающие плиты-рычаги (разрушают определенные стены). Стены, отличающиеся цветом, можно разбить выстрелами. Часть "дорожного покрытия" образуют плиты с различными малоприятными качествами (запрет на выстрелы, использование магии и т.д.). Выходы из лабиринта помечены надписью Exit. Из призов отмечу пищу двух видов (в режиме Quest встречаются лишь бутылки, которые разбиваются от выстрелов), сундуки с золотом и колбы, улучшающие одну из характеристик персонажей, а также амулеты временной невидимости (враги вас не замечают, если не атакуете).

В аркадном режиме ваша задача — найти выход из лабиринта, по возможности собрав все призы и уничтожив всех врагов. Уровней, конечно, конечное число, но они могут повторяться, поэтому логическое завершение игры здесь только одно — смерть персонажа и запись в таблицу рекордов. В картридж заложено больше ста(!) выражений, произносимых голосом во время игры в качестве подсказки, и большая их часть звучит лишь в этом режиме.

Цель перестрелки — убить соперников или спихнуть их в выход с арены. Можно выбирать число раундов, уравнивать способности героев и варьировать их, используя пароли, полученные в ролевой игре. Лабиринты здесь особые, призы и враги распределяются случайным образом. Удар оружием поражает сильнее стрельбы. К тому же, почти все стены отражают выстрелы.



Хотя каждый игрок может управлять лишь одним персонажем, все остальные атрибуты "ролевухи" в Quest Mode имеются: фэнтэзийный сюжет, магазины/торговцы, инвентарь и характеристики героев и даже save-point! Чтобы попасть в собственно замок, необходимо покорить четыре башни, названных в честь господствующих стихий, и отвоевать четыре талисмана у огнедышащих стражей. Пароль вы можете посмотреть в любое время, но после его ввода окажетесь во дворе замка — там же, где начинается игра. Ваши персонажи сохранят все набранные характеристики, инвентарь, и убиенные Драконы не воскреснут, но в непройденных башнях придется вводить дополнительный пароль (он выдается вместе с основным, в нижней строке с указанием названия башни).

В каждой башне 10 этажей-лабиринтов, соединенных лестницами (квадратиками со стрелками). Когда вы пользуетесь лестницами, все враги (кроме специальных) на этажах восстанавливаются — если, конечно, вы не активировали все плиты-переключатели. Собственно говоря, в этом и состоит ваша промежуточная задача, ее выполнение сильно упростит проникновение в логово Дракона. Оно располагается на этаже башни, противоположном входному. Кстати, справа от входа находится вереница лестниц, пронзающая всю башню, но пока не будут уничтожены стены на предпоследнем этаже, вы не сможете в полной мере ею воспользоваться. Золото за собранные сундуки и EXPы за поверженных врагов (они служат для улучшения характеристик) начисляются при выходе с этажа. Башенный пароль меняется при нахождении переключателя — четыре раза на каждом этаже. В очищенном лабиринте случайным образом разбрасываются амулеты, бутылки, ключи и колбочки. При желании можно без проблем собрать полный их запас. Сложнее дело обстоит со сбором золота и EXPов. Учтите, максимальный их запас — 65535 единиц.

Во дворе замка и на некоторых этажах башен сидят гномы-торговцы. Содержимое их лотков и его стоимость не зависят от места торговли, но товары повышенного спроса со временем растут в цене. Содержимое первых трех строк (арсенал) устанавливается на использование автоматически, замещая ранее приобретенные аналоги. Последняя строка содержит шесть особых предметов, для использования которых нужно предварительно активировать их в меню. При этом возможна активация лишь одного предмета:

Heal Drink — восстановление всей(!) энергии. Советую закупать при первой возможности, ибо стоит это снадобье гроши, а времени экономит изрядно. Особенно, если вы вознамерились пройти игру честно. Кстати, этот предмет и следующий вам подарит любой гном во дворе замка в обмен на эксклюзивное [illegible];

Warp Wing — малопригодная штуковина. Опять же позволяет сэкономить время — на наборе пароля. Применив ее, вы окажетесь во дворе замка. Автоматически будет восстановлена энергия;

Float Ring — нейтрализует эффект некоторых видов плит. В частности, телепортаторов. Можно найти в Земляной башне на третьем этаже;

Fight Ring — надев его, вы сможете контролировать рукопашную схватку, даже сражаться со Смертью. Находится на восьмом этаже Водяной башни;

Heal Ring — важное отличие игры в том, что герой теряет энергию постоянно, хоть и не очень быстро. Голодает, видимо одной водой, даже живой, сыт не будешь. Постоянное ношение кольца решает эту проблему. Лежит на третьем этаже Огненной башни — причина, по которой именно ее советую посетить первой;

Mirror Ring — толком использовать сей предмет мне пришлось лишь однажды. Еще в двух местах не удалось найти верную позицию. Так вот, если у вас вдруг возникнет необходимость прострелить

УПРАВЛЕНИЕ:

А и С — выбор в меню;
В — отмена выбора; стрельба;
А — драка в режиме Battle (в остальных герои рубают врагов сами), использование выделенного в меню предмета в режиме Quest;
С — использование магии синей колбы;
Start — вызов меню в режиме Quest;
A+Start — вброс монеты в режиме Arcade;
влево/вправо — перелистывание страниц меню в режиме Quest и начальной демонстрашки.



разрушаемую стенку в запретном месте, попробуйте пустить стрелу, надев это кольцо. Вы бесплатно получите его на восьмом этаже Ветряной башни.
На третьем этаже замка можно найти третье средство самозащиты под названием DEFEND ORB. В инструкции оно не упоминается и ярко выраженных свойств не имеет. По неподтвержденным сведениям, каждый персонаж может найти себе особое оружие с хитрым названием и неизвестными параметрами. В магазине оно не продается.
Начинать вы можете с любой из башен, но учтите — в процессе игры ее сложность [illegible]. Исходя из своих потребностей и перечисленных ниже особенностей башен, сделайте мудрый выбор. Земляная башня изобилует неасфальтированными пространствами, замедляющими передвижение. А также односторонними лестницами (провалами). В башне Воды много луж, из-за чего весьма скользко. В Огненной — жара, берегите ноги. Ну, а башня Ветра надолго задержит вас ураганными порывами и множеством хитрых телепортаторов. Бить Дракона там особо сложно, ибо сильно сносит.
Боссы башен рассыпаются в пепел после трех серий попаданий в голову. Поскольку морды у них находятся на длинных шеях и поворачиваются вслед за вами, попасть в них проще, чем кажется на первый взгляд. Просто избегайте резких передвижений после прицельного выстрела. Способы атак Драконов и количество попаданий в серии не зависят от их места жительства — первый ваш противник будет сперва просто пускать искры, со второй серии добавив пару самонаводящихся, но медлительных огоньков. Близко не подходите, окатит волной пламени. У второго огоньков в запасе окажется больше, да и плевки огненные появятся. В битвах с [illegible] рычажок Slow-motion. В самой игре он может вызвать неприятные эффекты и вообще мало пригоден — и без того "тормозни" хватает. А вот уворачиваться от волн огня, порождаемых крыльями Драконов, и увеличившегося числа самонаводящихся зарядов в реальном времени будет сложновато.
Когда вы расстреляете четвертого Дракона, голос из тьмы пригласит вас в замок. Стартовый этаж в "пятой колонне" — пятый, босс игры засел на десятом, но не надейтесь, что нижних четырех вам удастся избежать. Лабиринты здесь самые запутанные в игре, повсеместно лежат плиты, меняющие направление движения. Совет дам один — поскорее очистите второй этаж.
Финальный супостат, охраняющий неведомые сокровища, тоже встретит вас в драконьем обличье. Скорость и сила его атак, почти наверняка, вынудят вас вернуться к набору золота и EXPов. Такое впечатление, что противнику известны [illegible]. Еще бы, как, по-вашему, проникли столь крупные существа в сердце тесного лабиринта? Признаться, такого восторга по поводу сюжетного поворота я еще не испытывал ни разу, хотя сама идея уже была мне известна. Есть один мультик советский, не помню названия. Там тоже нашелся удачливый смельчак — победив Дракона, восседавшего на груде злата-серебра, он с ужасом выслушал его зловещую исповедь. Но мультик был детский, и при всей своей поучительности плохо закончиться не мог. А вот ваши приключения до самого конца безопасными не станут. В этом особенная прелесть видеоигр — и сам процесс, и финал — все зависит от игрока!

Уровень сложности режима Quest намного выше среднего, и единственный способ его уменьшить — научиться взламывать пароли. Процесс несложный, но в двух словах его не описать. Судя по всему, контрольные суммы для символов первых пяти пятерок находятся в шестой. К примеру, поменяв в любом пароле четвертый символ на "2", можно, меняя 2[illegible]-й знак, получить рабочий пароль с четырьмя пройденными башнями. Попробуйте также нарастить способности героя (3 и 27 символы), увеличить количество EXPов (8 и 26) и количество золота (6 и 27 или 28). Примерный результат "взломки" — вы можете начать игру валькирией по имени CANT (это существенно, ибо пароль зависит от имени и вида персонажа) с паролем 47W3D E7D=C W+K=5 H4REP TW-X0 D10K+ и жизненной энергией в 52 тысячи! Но учтите, для дальнейшего наращивания характеристик придется попотеть... Happy Cracking!

Eler Cant

Приложение к журналу "Великий Дракон"

SEGA MegaDrive SEGA MegaDrive SEGA

Великий Dракон 6 коды, секреты ПРИЛОЖЕНИЕ

Крутой Геймер

ULTIMATE

Крутой Геймер – почтой!

Без предварительной оплаты!

Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за номер.

Оплата по получении на почте.

Заказы направляйте по адресу: 117454, Москва, а/я 21 (лучше – на открытке)
На открытке или конверте сделайте пометку "Dракон-почтой".
Не забудьте указать почтовый индекс, адрес и фамилию, имя, отчество получателя
Можно сделать заказ по тел.(095) 209-93-47

ЛУЧШИЕ ИГРЫ Sega MegaDrive



Великий Dракон

автор: Синдел, г.Белая Церковь, Украина

КНИГИ СЕРИИ «СТРАНА ЧУДЕС» РЕКОМЕНДОВАНЫ МИНИСТЕРСТВОМ ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ И НЕЗАМЕНИМЫ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ С ДЕТЬМИ

Адреса фирменных магазинов Издательства АСТ в Москве:

- ул. Каретный ряд, 5/10. Телефон 299-65-84
- ул. Арбат, 12. Телефон 291-61-01
- ул. Татарская, 14. Телефон 235-34-06
- Звездный бульвар, 21. Телефон 974-18-05

Заказывайте книги по телефону: 974-14-77
или почтой по адресу: 107140 Москва, а/я 140 «Книги – почтой»
Цена одного альбома 9600 руб. (без учёта стоимости пересылки по гостарифу)
Оплата только по получении на почте



КОНСТРУИРОВАНИЕ
3-4 года













Всего за каких-то 20 лет человечество стало настолько цивилизованным, что смогло полностью автоматизировать процедуру загрязнения своей собственной планеты. Люди как будто сошли с ума. Они понаделали целые толпы бездушных роботов, которым было все равно, что переводить на мусор. Эти злобные железяки уничтожали леса, загрязняли водоемы и превращали города в огромные помойки. Всеми этими чудовищами управлял, как водится, злой и сгорбленный доктор Машино. Но он был не единственным сумасбродом на нашей планете. У него было несколько таких же отвратительных соратников. Они разделили между собой сферы влияния на планете, и каждый соорудил из подручного металлолома подходящий костюмчик, оснащенный каким-либо приспособлением для уничтожения всего живого. И вот, звери решили объединиться с целью спасти родную планету от загрязнения. На роль героя они выдвинули вас, то есть Отважного Опоссума. Отныне вы, в лице (в морде) Опоссума, должны пресекать все попытки доктора Машино намусорить не только на планете, но даже в своей будущей камере.

1 часть. The Rain Forest.

Вы начинаете свои поиски злодеев с уже порядком загаженного, родного, поливаемого тропическими ливнями леса. В нем уже вполне обжились разнообразные роботы, пилящие все, что попадется под руку (и вас, в том числе). Чтобы покончить с этим безобразием и посягательством на жизнь беззащитной зверюшки, смело прыгайте всем врагам на голову. Старайтесь делать это поаккуратнее, когда имеете дело с самолетами или машинами для уничтожения окружающей среды, да смотрите, не перепутайте врага с капканом или горой колючек, а то будет очень больно. Для того, чтобы прыгнуть повыше, используйте барабаны и катапульты, расставленные по всему лесу в великом множестве. Используя эти приспособления, все же будьте осторожны, иначе ваш Опоссум может приземлиться прямо на фрезу одной из лесопилок, построенных для того, чтобы переводить древесину на опилки. Но лучше всего найти какое-нибудь средство передвижения. Что-нибудь вроде носорога или гигантской пчелы. Я уверен, что они с превеликим удовольствием согласятся помочь вам в деле генеральной уборки на планете. Жаль только, что на пчеле долго не покатаешься. Тяжеловаты вы для нее, это вам не Карлсон.

Лесной босс.

Как оказалось, все леса планеты захватил злой "Пожар" (это прозвище он получил из-за своего костюма). В костюмчике ему наверняка жарко, ведь на нем расположен мощный огнемет, с помощью которого Пожар может подрумянить котлету или еще кого-нибудь, так что будьте осторожны, иначе вам станет очень тепло и даже немного жарко. В битве с Пожаром старайтесь все время прыгать не только от огненной струи огнемета, но еще и ему на голову. Таким методом вы надолго



...отобьете у него всякую охоту на вас нападать и сможете идти дальше.

2 часть. The Sea Caverns.

Представляете, Опоссум даже не знал, что живет на острове, и чтобы добраться до доктора Машино ему нужно теперь пересечь океан. Хорошо еще, что у одного его знакомого бобра оказался лишний акваланг. Опоссум нацепил его и погрузился в глубины замусоренного океана. Океан оказался не только сильно загрязненным, но и густо населенным различными странными существами, вроде осьминога в скафандре, которому невмоготу обитать в грязной воде, а на фильтр для воды он еще не накопил. В мутных водах океана также развелись роботы (видимо, из нержавейки) и электрические угри с акулами, производство которых доктор Машино поставил на широкую ногу. Но больше всего Опоссум натерпелся от приставучих капитанов подводных лодок и батискафов, которые, завидев забавную зверюшку, так и норовили пальнуть в нее самонаводящейся торпедой. Будь море им пухом. Чтобы не нарываться на неприятности, старайтесь передвигаться по пещерам, к тому же в них больше призов. При случае, можно также прокатиться на скате, но с ним поаккуратнее, а то сбежит. Тем или иным путем вы все-таки доплывете до очередного соратника доктора Машино. Его зовут Нептун, опять же из-за костюма — старинного сооружения для погружения на большую глубину. Несмотря на нелепый вид, Нептун способен довольно быстро передвигаться, правда, только по морскому дну (мелочь забыл из карманов выложить). Однако этот недостаток компенсируется тем, что Нептун может стрелять острыми гарпунами (только по горизонтали). Чтобы Опоссума не постигла ужасная участь быть пронзенным, держитесь повыше, не давая Нептуну оказаться на одном уровне с вами, и время от времени совершайте налеты на его беззащитную голову. Когда шлем Нептуна треснет под вашим натиском, а сам он "пустит пузыри", вы с Опоссумом сможете двигаться дальше, оставляя за собой горы покалеченных врагов.

3 часть. The Arctic Circle.

Вылезя из воды, Опоссум обнаружил, что очутился в районе полюса (вот как далеко может занести обычная подводная прогулка). Ну что ж, придется очищать Антарктиду, тем более, что даже здесь дружки доктора Машино отравляют жизнь пингвинам и всем остальным, кто смог выжить на таком трескучем морозе. Машино понастроил там всяких нефтепроводов и железобетонных конструкций, а в качестве охраны запустил целую свору собак-роботов и нескольких охранников на снегоходах, стреляющих самонаводящимися ракетами. Кроме этого, будьте осторожнее, когда перемещаетесь по пещере. Сосулька башка упадет — совсем мертвый будешь. Для того, чтобы прыгать подальше, используйте старые покрышки, забытые кем-то во льдах, но прыгая, смотрите, куда приземляетесь. Есть риск, что Опоссум попадет в ледяную воду, а он отнюдь не морж, и здоровья ему это не прибавит. При первом же удобном случае, прыгайте на чайку. С ее помощью вы сможете быстрее передвигаться, но это не всегда выход из трудного положения. После долгих страданий, отморозив все, что только можно, Опоссум под вашим руководством доберется до одной из многочисленных ледяных пещер, в которой устроил себе берлогу очередной приспешник доктора Машино. Он как ярый поклонник "Mutant League Hockey" облачился в костюм хоккеиста и заточил поострей свою клюшку, дабы порубить на куски всякого, кто осмелится приблизиться. Лучше всего встаньте на самый высокий ледяной островок, и когда "хоккеист" прокатывается под вами, прыгайте ему на голову. И так, пока у него не разболится голова, после чего вы сможете отправляться в гости к самому доктору Машино.

4 часть. Dr.Machino's Domain.

И вот Опоссум в городе доктора Машино. Неприятно, конечно, гулять по кучам металлолома, но все же придется, ведь от этого зависит судьба всей нашей планеты. В своем городе Машино навалил огромные горы мусора и понастроил всяких туннелей и металлоконструкций, в которых так легко заблудиться. Но не все потеряно, вы все равно доберетесь до очередного приспешника доктора Машино, охраняющего его личные апартаменты — бывшую фабрику по переработке мусора. Ныне она завалена кучами того, что ранее перерабатывалось. Как бы то ни было, а до дружка Машино надо еще добраться. К тому же он, обладая незаурядными умственными способностями по сравнению со всеми остальными, расставил по всем своим владениям отравленные шипы, после встречи с которыми душа, наверняка, покинет хилое тельце Опоссума. Но, независимо от того, какой "курарой" смазаны шипы, их всегда можно перепрыгнуть, поэтому расстраиваться пока рано, у вас все еще впереди. Когда отыщите [illegible] среди [illegible] балок, [illegible]райтесь сразу оказаться выше него, так как он, обладая воздушным транспортом с нехилой артиллерией, с легкостью превратит вашего Опоссума в фарш атакой сверху.

Последняя битва.

Итак, Опоссум оказался в логове самого доктора Машино. Логовом это назвать трудно, так как Машино еще не достроил его до конца, и оно пока похоже на "замороженную" стройку. Везде балки, палки и другие строительные материалы, найденные, по-видимому, на мусорной свалке. Позволю себе сделать небольшое отступление. Похоже, что этот уровень был задуман таким образом, что игрок должен столкнуться со всеми предыдущими боссами, но мне как-то удалось проскочить на аудиенцию к доктору Машино, вновь повстречавшись лишь с самым первым. Поищите, может вы найдете какую-нибудь щелку, протиснувшись в которую сразу попадаешь к доктору.

Итак, при виде доктора Машино Опоссуму чуть не стало мокро, хорошо, что он не забыл одеть многоразовый памперс. Машино, ради такого случая, приоделся в свой лучший парадный робокостюм. Опоссума же он встретил с распростертыми кулаками и ракетными установками. Ракеты оказались на редкость самонаводящимися. Летели к Опоссуму, как мухи к меду, хорошо, что по одиночке, а не все сразу, иначе бедный зверек не сумел бы этот косяк перехитрить. В конце концов, благодаря стараниям Опоссума, у докторишки заболела-таки голова, и он решился скинуть свой костюм, дабы сгонять в аптеку за панадолом. Но не тут-то было, Опоссум с превеликим удовольствием придал Машино значительное ускорение путем взаимодействия лапы с задней частью противника.

Наградой же за содеянный подвиг стало добавление мордашки Опоссума к одному из самых известных мемориалов США. Тут [illegible] почему-т[illegible] стал отстаивать независимость чаек, живущих на этих скалах. Вот как раз с таких почестей и начинается моральное разложение любого существа на нашей планете!

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ от бывалого Опоссума

Собирайте весь мусор, попадающийся на пути. Он, конечно, может неприятно пахнуть, но за 50 мусорных единиц вы получите жизнь.

Не упускайте случая прокатиться на халявном транспорте, особенно на носороге, ведь он сшибает всех врагов и пробивает железные переборки. Если в вас пустили самонаводящуюся ракету, то постарайтесь сделать так, чтобы она оказалась снизу — тогда получится, что не она вас, а вы ее сбили.

На морском уровне пробирайтесь по подводным пещерам, там врагов меньше, а серьезных призов больше.

В основном, призы бывают четырех видов: позволяющие развивать сумасшедшую скорость, позволяющие прыгать с закруткой, аптечка и просто жизнь.

Между уровнями вам будут задавать экологические вопросы. Они влияют только на количество очков.

Используйте разгон с холма, чтобы прыгнуть выше. Если уж попали на бонус уровень, то постарайтесь унести оттуда как можно больше, да вы вообще-то и сами должны это понимать.

Если на паузе нажать в любую сторону и выйти из нее, то окажетесь на последней точке сохранения.

Если нажать и держать "А"+"В"+"С", а потом "Start", то произойдет сброс всей игры.

Если нажать и держать "Start", а затем "А"+"В"+"С", то игра запустится с самого первого уровня.

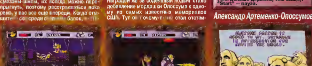
И напоследок мне хотелось бы сказать несколько слов о том, что наверняка привлечет к этой игре, если не взрослых, то, по крайней мере, детей младшего школьного возраста. Помимо того, что игра очень динамична, ее герой обладает довольно большим запасом оцифрованных фраз (в несколько раз больше, чем у Эллочки Людоедки из небезызвестного романа "Двенадцать стульев"), и поэтому, как только вы начнете играть, Опоссума так "понесет", что и не остановишь.

Да здравствует ГринПис, самый гуманный Пис в мире!

УПРАВЛЕНИЕ:

Крестик джойстика — бежать вправо или влево, присесть.
"А", "В" или "С" — прыжок (чем дольше держать, тем выше).
"Start" — пауза.

Александр Артеменко-Опоссумов







Эта игра своим сюжетом напоминает фильм "Чернокнижник 2": хорошая графика и музыкальное сопровождение, а от сатанинского хохота колдуна даже в дрожь бросает.

СЮЖЕТ ИГРЫ

Раз в тысячу лет, когда Луна и Солнце сходятся вместе, происходит возрождение злого колдуна. Чтобы помешать этому, друиды-стражники производят некие магические операции с шестью волшебными камнями.

И вот такой день настал, и оказалось, что камни пропали и теперь раскиданы во времени и пространстве. Вы, используя магию, унаследованную от ваших предков-друидов, должны найти все шесть камней, а затем убить возродившегося колдуна. Если вы этого не сделаете, то все Добро на Земле погибнет. Чтобы найти камни, вы отправитесь в шесть различных мест в разных эпохах. После того, как найден очередной камешек, открывается проход в пространстве и во времени. Вы должны войти в него, чтобы продолжить поиски булыжников.

НАЧИНАЕМ ИГРАТЬ

Начав играть, вы, наверное, сразу обратите внимание на полоску с ячейками вверху экрана. В самой левой вы можете наблюдать свою собственную голову. По мере того, как вас будут убивать различными изощренными способами, от головы будут отваливаться маленькие кусочки, обнажая тем самым гладко отполированный череп. Кроме этого, слева располагается один из имеющихся у вас предметов (если у вас, конечно, хоть что-то имеется). Чтобы сменить предмет, надо сесть и нажать на "Start", а чтобы его использовать, надо нажать одновременно "Вверх" и на "Start".

В остальные шесть ячеек вы будете "складывать" найденные магические камни.

ПОИСКИ ПЕРВОГО КАМУШКА

Вы выскакиваете из пространственно-временной дырки прямо на лужайку перед каким-то особняком. Кругом порхают бабочки (к счастью, безопасные для вас) и бегают собачки (тоже пока безопасные). Не бегите сразу направо, лучше уничтожьте всех бабочек. Из одной из них выпадет кувшинчик, который взбодрит нашего героя в нужный момент. Взяли, тогда можно двигаться в путь, и не забудьте захватить с собой магический треугольник, спрятанный за деревом, правее кустов с куропатками. Он сможет создать вокруг вас защитное кольцо из трех летающих треугольничков. Когда ваш друид подбежит к деревянному мосту, настанут сумерки, и злой колдун разрушит мост прямо под его ногами, так что будьте осторожны. За время игры вы еще успеете привыкнуть к такого рода пакостям. Вот, например, пройдя чуть дальше, вы увидите, как злой старикашка (нескольких тысяч лет отроду) превращает смирную собачку в агрессивное волкоподобное чудовище. Стреляйте скорее, а то загрызет!

Двигаясь легким прогулочным шагом, вы постепенно доберетесь до небольшого особнячка. Там, убив парочку людей, превращенных колдуном в зомби, и забрав оставшуюся после них жизнь, можете смело входить в обветшавший особняк.

Снаружи он не кажется таким большим, но на самом деле в нем пять этажей. На обитающих в особняке угрюмых зомби не обращайте особого внимания, ведь вам надо подняться на пятый этаж. Сделать это легче всего с помощью лифта, но лифт идет только до третьего этажа (сломался видно). Чтобы подняться выше, надо выстрелом переключить переключатель, находящийся на третьем этаже правее лифта.

Когда подниметесь на самый верх, бегите вправо, и встреча с колдуном вам обеспечена. Увернуться от его энерговыстрелов проще пареной репы, но не забывайте и сами стрелять в супостата, иначе очень скоро загнетесь. Забив колдуна на мясо аж четыре раза, вы сможете завладеть первым камнем, разбив стеклянный колпак, которым он накрыт.



ПОИСКИ ВТОРОГО КАМНЯ

Прыгнув в пространственно-временную дырку, вы оказываетесь в очаровательном месте, очень похожем на кладбище. Везде летают опасные для жизни мотыльки и растут растения, жаждущие вашей крови. Без паники. Бегите вправо и прыгайте с водопада. При этом постарайтесь не задавить паучка размером с собаку. Гринпис вам этого не простит. Теперь неплохо пробежаться по болоту, находящемуся справа, но если вам не нужны призы, то можете сразу зайти в пещеру за водопадом.

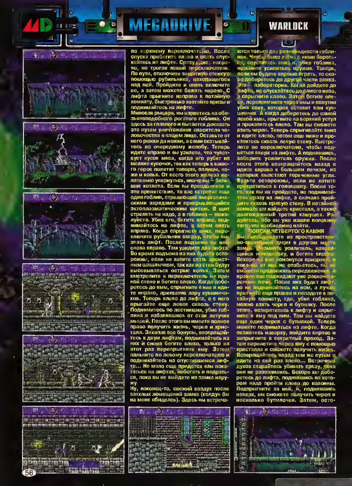
В пещерах, как вы знаете, обитают в основном летучие мыши и огромные пауки. Еще, но гораздо реже, там встречаются огнедышащие змеи, свисающие с потолка. Когда спуститесь до самого низа пещеры, сходите туда, где много таких змеек, и стащите у них землетряс. Это очень полезная штука, позволяющая устраивать небольшие землетрясения. Обокрав бедных змеек, идите обратно и используйте конфискованное, чтобы забраться на ранее недоступную скалу, где валяется жизнь. После этого вы можете снова двигаться вправо, отстреливая по дороге пауков и другую нечисть. Таким образом, вы доберетесь-таки до второго камешка, висящего в воздухе в конце туннеля. Хватайте его и прыгайте в образовавшуюся дырку.

ПОИСКИ ТРЕТЬЕГО КАМНЯ

На этот раз наш бесстрашный (пишь с виду) друид оказывается в саду (и не в детском), недалеко от замка колдуна. На этом уровне почти нет привычных вам врагов. Тут нечто вроде тусовки боссов. Если хотите получить халявную жизнь, то идите вправо, пока не пролетит летучая мышь. Ее убивать не следует. Теперь вернитесь на начало уровня, и вы сможете взлететь на ранее недоступную скалу с помощью кристалла, выроненного летуньей. Вообще же, вам следует двигаться все время вправо и уничтожать статуи, оживленные злым колдуном (а он, оказывается, не так хил, как кажется!). К каждой из статуй нужен персональный подход. После нескольких смертей, я думаю, вы найдете нужную тактику. Кстати, во время поединков колдун будет стоять справа за защитным полем и наблюдать за вашей кончиной. Не приближайтесь к нему, а то словите нехилую молнию прямо в лоб. Если вы все-таки одолеете все ваяния древних скульпторов, то войдете в замок колдуна.

Этот замок, как впрочем и многие другие, просто перенаселен ожившими доспехами, всюду летают агрессивно настроенные духи, а из щелей в потрескавшемся полу, лезут привидения. Кроме всех этих прелестей, замок напичкан разного рода ловушками. После того, как скатитесь по первому склону, бегите вправо, избегая острющих топоров, качающихся на веревках. Когда встретите водную преграду, стреляйте по потолку над водой и бегите дальше. Дойдя до стены, около которой порхает летучая мышь, выстрелите по переключателю, а затем убейте и бедное животное. Поднимитесь вверх с помощью оставшегося кристалла и бегите вправо. Осторожно! Плита башка упадат, совсем плохо будат. Когда вы спрыгните вниз, появится призрак, кидающийся факелами. Перепрыгните их все, и он от вас отстанет. Пройдите дальше и переключите два рубильника, находящиеся в нижнем коридоре, а в верхнем вы можете получить череп своего предшественника, ставший магическим. Затем идите обратно и поднимайтесь по гигантской лестнице. Не бегите сразу по красному коридору, а присмотритесь к верхней части экрана. Сбейте летающего там призрака и поднимитесь вверх с помощью кристалла. Возьмите два черепа слева и несколько кувшинчиков с жизнью справа. Жизнь спрятана на самом верху за толстенной колонной. Обогатившись, опускайтесь вниз и бегите по красному туннелю. Там вы сможете испытать острые ощущения, потому что из потолка и пола время от времени будут высовываться острые ножи, больно режущие пятки. Сзади же будет надвигаться плита с шипами, поэтому делайте оттуда ноги как можно скорее.

Итак, вы скатываетесь еще ниже и со всего размаху шмякаетесь о каменный пол. Оклемались? Ну тогда выстрелите по переключателю слева, а затем бегите вправо и поднимайтесь на лифте. Затем, опять бегите вправо и осторожно перепрыгивайте через ямы. Осторожно! Одно неверное движение, и вас собьет шар, раскачивающийся на цепи. Вскоре вы увидите, что дорога уходит вниз, и в воздухе висит лифт. Прыгните на него, а потом еще правее и вы попадете в потайную комнату, где лежит жизнь, череп и столь любимая вами бутылка. Взяв все это, вы можете смело прыгать вниз, где обнаружится еще один лифт. Во время спуска на нем, выстрелите по верхнему и только



по верхнему переключателю. После спуска пробегите влево и опять спускайтесь на лифте. Сразу идите направо, не трогая левый переключатель. По пути, отключите защитную стенку с помощью рубильника, находящегося над ней. Пройдите и опять включите ее, а затем можете бежать вправо. С лифта прыгните направо в потайную комнату, быстренько хватайте призы и поднимайтесь на лифте.

Миновав рыцаря, вы нарветесь на обезьяноподобного рогатого гоблина. Он здесь за главного и пытается доказать это путем уничтожения спасителя человечества в вашем лице. Оставьте от него рожки да ножки, а сами скатывайтесь по очередному желобу. Теперь идите вправо и вы узнаете, что чувствует кусок мяса, когда его рубят на мелкие кусочки, так как теперь в вашего героя полетят топоры, палицы, ножи и копья. От всего этого железа желательно увернуться, иначе вы — большая котлета. Если вы преодолеете и это препятствие, то вас встретит еще один гоблин, стреляющий энергетическими зарядами и прикрывающийся эктоплазматическим щитом. В щит стрелять не надо, а в гоблина — пожалуйста. Убив его, бегите вправо, поднимайтесь на лифте, а затем опять вправо. Когда спрыгнете вниз, переключите рубильник вверху, чтобы вызвать лифт. После подъема на нем снова вправо. Там увидите два лифта. Во время подъема на них будьте осторожны, если не хотите стать ароматным шашлычком, так как из стен будут высовываться острые копья. Затем выстрелите в переключатель на правой стене и бегите влево. Когда доберетесь до ямы, спрыгните в нее и идите вправо, прихватив пару кувшинчиков. Теперь влево до лифта, а с него прыгайте еще левее сквозь стену. Поднимитесь по лестницам, убив гоблина и избавившись от стаи летучих мышей. После этого вы имеете полное право получить жизнь, череп и кристалл. Захапав все бонусы, возвращайтесь к двум лифтам, поднимайтесь на них и снова бегите влево, только на этот раз перепрыгните яму. Затем пальните по левому переключателю и поднимайтесь на опустившемся лифте... Не мало еще придется вам покататься на лифтах, побегать и подраться, пока вы не выйдете из замка наружу.

Ну, наконец-то, свежий воздух после затхлых помещений замка (колдун бы на меня обиделся). Здесь вы встречаются только две разновидности гоблинов. Чтобы было легче с ними бороться, спуститесь вниз и, убив гоблина, возьмите усилитель оружия. Теперь, если вы будете хорошо играть, то скоро доберетесь до другой части замка. Это — лаборатория. Когда дойдете до лифта, не спускайтесь до самого низа, а спрыгните влево. Затем бегите влево, перепрыгивая через ямы и попутно убив сову, которая оставит вам кувшинчик. А когда доберетесь до самой левой ямы, прыгните на верхний уступ и прокатитесь влево. Там вы сможете взять череп. Теперь спрыгивайте вниз и идите влево, потом еще ниже и прокатитесь сквозь левую стену. Выстрелите по переключателю, чтобы подняться вверх на лифте. А поднявшись, заберите усилитель оружия. После всего этого возвращайтесь назад и идите вправо к большим печкам, из которых вылетают горяченные угли. Будьте осторожны, если не хотите превратиться в головешку. После того, как вы их пройдете, не поднимайтесь сразу на лифте, а сначала пройдите сквозь правую стену. В потайной комнате вы найдете кристалл, а также долгожданный третий камушек. Радуйтесь, ибо вы уже нашли половину того, что необходимо найти.

ПОИСКИ ЧЕТВЕРТОГО КАМНЯ

Вы выпрыгиваете из пространственно-временной дыры в другом месте замка. Возьмите усилитель, находящийся неподалеку, и бегите вправо. Вскоре на вас ломанутся призраки, и пока вы от них не отобьетесь, вы не сможете продолжить передвижение. А правее вас поджидают уже раскочегаренные печи. После них будет лифт, но не поднимайтесь на нем, а лучше прыгните еще правее и попадете в потайную комнату, где, убив гоблина, можно взять череп и бутылку. После этого, возвратитесь к лифту и спрыгните в яму под ним. Там вы найдете еще один череп с бутылкой. Теперь можете подниматься на лифте. Когда окажетесь наверху, пойдите вправо и запрыгните в секретный проход. Затем перелетите через яму с помощью кристалла и сможете получить жизнь. Возвращайтесь назад тем же путем и идите на сей раз влево... Встречных духов старайтесь убивать сразу, пока они не разозлились. Вскоре вы доберетесь до лифта, поднявшись на котором надо пройти влево до колонны. Подпрыгните за ней, и, поднявшись наверх, вы сможете получить череп и несколько бутылочек. Затем, осто-



Особенно полюбившиеся боссы

рожно продолжайте свой путь влево. Не забирайтесь сразу по колоннам, а пробегитесь по низу. Найдете череп. После этого, прыгайте по колоннам и поднимайтесь еще выше на лифте. Окончив подъем, бегите вправо, аккуратно избегая встречи с качающимися топорами и призраками. Вскоре вы доберетесь до лифта, поднявшись на котором, бегите влево, где вам предстоит провести несколько схваток с летающими шарами. Убив их, пробегитесь влево, и, переключив рубильник, поднимайтесь на лифте. Бегите вправо, где вам предстоит побегать от факелов и снова подраться с шариками. После окончания всех боев кончается первая фаза ваших поисков, и, соответственно, начинается вторая.

Ее следует проходить, как можно быстрее, так как один нехороший дядька жжет вам пятки в буквальном смысле этого слова. Он открыл краник, и из него потекла лава. Подвал замка наполняется раскаленной жидкостью. Вы должны выбраться оттуда, пользуясь лестницами, как можно скорее (и куда только все лифты запропастились?!). Обратите внимание на то, что на самой нижней лестнице находится усилитель оружия, но там уже вовсю плещется лава. В общем, срочно наверх, и не обращайте внимания на тех, кто пытается вас остановить. А наверху рвите когти по направлению к выходу, а именно — направо. Вы выберетесь из замка наружу и после небольшого мультика должны будете сразиться с самим колдуном в облике гоблина. Призом за победу будет —долгожданный четвертый булыган.

ПОИСКИ ПЯТОЙ КАМЕНЮГИ

Вы опять попадаете в место, очень напоминающее кладбище. Это впечатление усиливает то, что когда вы немножко пройдете вправо, то из-под земли выскочит симпатичный скелетик и ловко вжикнет огромным мечом по вашей макушке. Кроме этого, на пути будут встречаться и голодные грифы, которые только и ждут того момента, когда можно будет обглодать ваш, все еще теплый труп. Возьмите кувшин, когда будете проходить сквозь будку, и почаще смотрите на ветви деревьев и скалы. Там могут оказаться ценные призы. Еще призы прячутся за столбами и деревьями. Почаще тыкайтесь своим носом в стенки обрывов, так как там могут оказаться секретные проходы. Их очень много на этом уровне.

Вскоре вы войдете в старинный мавзолей. Будьте осторожны —скелеты, обитающие там, могут выковыривать из пола камни и кидаться ими. После прыжка в яму бегите влево, перепрыгните на обломок скалы и сверху уничтожьте скелет. Проникните в секретный проход, находящийся еще левее. Опустошив усыпальницу, возвращайтесь обратно и бегите вправо. Когда увидите призрака, которого нельзя убить, пальните в потолок над его головой, и беднягу завалит кирпичами. Вскоре вы достигните такого места, где из гробницы будут вылезать скелеты. Убейте всех костлявых и сможете продвигаться дальше. Вы выберетесь на свежий воздух, наполненный ароматами кладбища. Для начала возьмите стеклянный шар, что у вас над головой (он разит гораздо мощнее, чем череп), а затем бегите вправо. При передвижении опасайтесь халуг-зомби, загребущие руки которых то и дело высовываются из-под земли. Не забывайте также заглядывать под обрывы. Иногда там можно найти интересные вещи, вроде ядовитых пауков или жизней. Никогда не знаешь, что именно вам придется по душе. Бывает, что пещера не ограничивается одним гротом, и тогда можно зайти еще дальше. Вскоре вы забредете в еще один мавзолей. Бегите вправо и постарайтесь не пропустить землетряс. Когда попадете в комнату, наполняющуюся водой, используйте последнее приобретение и запрыгните на упавшую плиту. После подъема на ней, бегите вправо, стараясь не напороться на огненные шарики, вылетающие из колонн. Под второй такой колонной вы можете пройти в потайной туннель. Там вы найдете усилитель оружия и симпатичного скелетика. Убейте его и пройдите в следующую потайную комнату, где,



кроме огнеметов, имеются череп и жизнь. Теперь возвращайтесь назад и бегите влево. Ну, в общем, вы сами найдете дорогу в комнату с огромными скелетами. Расправляться с ними лучше всего с помощью черепов. С костью пришел, от кости и погибнешь. Сразив наповал эту рухлядь, вы снова окажетесь на кладбище, только теперь вам надо будет подниматься в горы.

Добравшись до самого верха, вы увидите действительно прикольное зрелище. На вершине холма ездит скелет всадника на скелете лошади. Впрочем, не так уж это и смешно, так как он всюду сорит своими костями, мешая вам забраться. Поколдуйте немного, и враг будет повержен. Расправившись с парой таких наездников, вы снова должны войти в мавзолей. Когда скатитесь по наклонной плоскости, пройдите сквозь левую стену, там найдете два кувшина. Теперь бегите вправо и скоро доберетесь до лифта. Поднимайтесь и бегите влево, перепрыгивая через вращающиеся ножи и избегая встреч с качающимися топорами, иначе будет ежик-капут. Поднимайтесь на очередном лифте и бегите вправо. Этот отрезок пути будет насыщен огненными шарами и огнеметами. Когда дойдете до диагонального спуска, прыгните еще правее, и вы попадете в потайную комнату, где вас дожидаются черел и усилитель оружия. Покрав призы, спускайтесь вниз и бегите вправо. Спустившись по ступенькам, зайдите в потайную комнату, что слева. Там берите жизнь и бегите направо к гробнице, из которой вылезут три зомби. Покончив с ними, стрельните по переключателю, который находится в верхнем правом углу комнатушки. Выбравшись из нее, скатывайтесь по очередному желобу и идите влево. Там проникните сквозь стену и отнимите у скелета землетряс. Используйте его прямо в этой комнате. Вследствие небольщого землетрясения пол комнаты обвалится. Прыгайте в образовавшуюся дыру. В нижней комнате вы найдете: кувшинчик, шар с молниями, усилитель и еще один землетряс. Набив призами карманы, бегите вправо по потайному проходу, а в его конце поднимайтесь наверх с помощью кристалла. После этого, бегите вправо и используйте землетряс сразу после разрушенного моста. Откроется проход вниз. Спрыгните туда, и две бутылки и два шара с молниями — ваши. Забрав все это, двигайтесь вправо, правда бежать придется по горло в воде, да еще два скелета нападут, но это не беда. В конце пути поднимайтесь, как и в прошлый раз, а затем бегите вправо до лифта, поднявшись на котором надо быстренько бежать влево, так как уровень воды поднимается. Кстати, прежде чем спрыгивать с лифта, отодвиньте своими выстрелами камень. Когда вы доберетесь до кристаллов, то вода перестанет подниматься. Теперь взлетите на выступ с колонной, стреляющей огненными стрелами. За ней находится секретная комната, а в ней — усилитель оружия и долгожданный пятый камень, за который вы столько жизней положили. Хватайте его скорее и поднимайтесь дальше, но не бегите сразу направо, а загляните сначала в потайную комнату слева. Там вы найдете бутылочку, а в другой потайной комнате, еще левее, вы сможете забрать череп, землетряс и бутылочку. После этого бегите вправо и прыгайте в пространственно-временную дырку.

ПОИСКИ ПОСЛЕДНЕГО, ШЕСТОГО КАМНЯ

На этот раз наш друид оказался в гористой местности, и теперь вы должны провести его как можно правее и выше. Начиная с этого уровня, у вас появляются новые враги. Это — люди. Они умеют кидаться ножами и больно ими колоться, если вы подойдете поближе. Еще появляются летающие глаза. Обычно они сильно бьются током. Время от времени, вам так же будут встречаться колонны, пускающие грозовые разряды, но если по ним правильно стрелять, то вы сможете легко пройти. Я не буду подробно рассказывать о том, как пройти до самого конца, дам только несколько советов.

Если видите кого-то выше, убейте его сразу, не ждите встречи один на один. Осторожней перебирайтесь по старым веревочным мостам. Уж очень они дырявые. Почаще обращайте внимание на разные мелочи, дабы не упустить важный приз. Когда войдете в пещеру, старайтесь продвигаться все время вправо, но если хотите набрать побольше призов, то можете исследовать и другие пути. За некоторыми столбиками спрятаны призы. Старайтесь не угодить под тяжелый обломок скалы, сброшенный колдуном. Пару раз у вас могут возникнуть неприятные ощущения от встречи с огнедышащим, но не великим драконом. Лучше не связывайтесь с ним, а бегите дальше.



УПРАВЛЕНИЕ

Кнопка "A" + направление на джойстике — стрельба шариком.
Кнопка "B" — пальнуть энергией во врага.
Кнопка "C" — прыгнуть или (нажимать несколько раз) лететь с помощью кристалла.
"Start" — как всегда — пауза.
"Вниз"+"Start" — менять магические предметы.
"Вверх"+"Start" — использовать эти самые предметы.
"Влево" ("Вправо") — бежать влево (вправо).
"Вниз" — сесть, подумать, куда бежать дальше.
"Вниз"+"C" — катиться кубарем.

В конце просторной пещеры, вы заходите в темный и страшный подземный туннель. Бегите вправо и по пути снимите (с помощью шарика) со скалы землетряс. Когда увидите небольшой водопадец, стекающий в яму, прыгните в эту яму и возьмите там еще один землетряс и усилитель оружия. Один из землетрясов используйте под водопадом, чтобы выбраться. После этого двигайтесь вправо и используйте оставшийся землетряс под нависающей скалой. За свои старания вы получите кучу призов. Когда спрыгните, пробегитесь под этим утесом, чтобы собрать кувшинчики, спрятанные в переплетениях корней. Немного правее, перед тем, как подниматься, захватите землетряс, находящийся рядом в пещере. Поднявшись, пройдите немного вправо и опять используйте землетряс под нависшей скалой. Наверху вы сможете взять усилитель оружия, несколько кувшинчиков, а на правой платформе еще и жизнь. После спуска, пройдитесь чуть-чуть влево, чтобы забрать кристаллы. После этого можете со спокойной душой бежать вправо, ведь вы еще не знаете, что скоро встретитесь с чернокнижником. Он наколдует вам небольшую пакость — землетрясение. И теперь вы должны под градом сыплющихся валунов добежать до выхода из туннеля. При этом настоятельно рекомендую пользоваться защитными кристаллами.

Может быть скоро вы выберитесь из этой передряги и вновь сможете дышать свежим воздухом, так как теперь вы опять попали в просторную пещеру. Убив одну из летучих мышей около скалы, вы сможете залететь на скалу и забрать оттуда шар с молниями и землетряс. Землетряс используйте, когда добежите до сплетения корней. После этого вы сможете подняться наверх и забрать там жизнь и усилитель оружия. Когда спуститесь, бегите вправо и, перепрыгнув через яму, возьмите сверху шар с молниями. Дальше не поднимайтесь сразу на кристаллах, а сначала возьмите солнечные часы, лежащие справа. Затем поднимитесь чуть-чуть вверх и опять сбегайте вправо, чтобы забрать кувшинчик с усилителем оружия. После этого можете продолжить подъем. Вскоре вы доберетесь до такого места, где из убитой летучей мыши вывалится кристалл. Поднявшись на нем, вы сможете получить кувшинчик и землетряс. Еще чуть вправо, и вы выберетесь из пещеры.

Для начала сходите влево и возьмите там шар с молниями. Такое оружие вам очень пригодится. Затем бегите вправо. Там вам предстоит выбрать, по какому пути идти дальше. По верху путь легче, но если вы выбрали нижний путь, то сможете найти там усилитель, землетряс и кое-что еще. Этот довольно короткий, так что скоро вы доберетесь до босса. Им окажется сам колдун. Вы должны уворачиваться, когда он извергает молнию, и не подставлять голову под сыплющиеся затем куски колонн. Время от времени старикашка телепортируется в другую часть экрана, но я уверен, что вы его довольно быстро одолеете и получите столь желанный последний камень.

Казалось бы на этом игра должна была бы закончиться, но нет, чернокнижник живучий. Вы не до конца его добили, и теперь придется спускаться за ним в ад. Там вы снова встретитесь с колдуном. Постреляйте в него немного, и он превратится в огромного злого и рогатого черта. Его атаки довольно разнообразны: молнии, горячее дыхание, а то огненный вихрь пустит, а потом горящим угольком кинется. От любой из его атак при соответствующей тренировке довольно легко увернуться, но при этом старайтесь не упасть в пузырящуюся лаву. Если вы не будете забывать стрелять, то скоро покончите со злом в лице колдуна и в луче света вознесетесь на поверхность, где все уже начало оживать.

Вот вам и хэппи энднк. Как видите, добро всегда побеждает зло, и вы даже можете принять в этом участие.

Александр Артеменко



Дело Дракулы живет и процветает!

Славный богатырь Бельмонт раз за разом наводил шмон по всей Трансильвании, но каждый раз повелитель вампиров находил способ вернуться из небытия. В данном случае дверь в преисподнюю отворила его безутешная вдовушка Элизабет Бартли. Ради успеха операции, она заручилась поддержкой прочих темных сил — от оборотней до роботов-убийц! Да и сам Дракула с течением времени ничуть не одряхлел, напротив — набрался сил (видно, на адской кухне клювом зря не щелкал). Чего, к сожалению, не скажешь о нашем герое-вампироненавистнике. Что ж, у божьих творений имеется свой способ сохранять боеспособность — порождать и поучать толковых последователей... И Бельмонт в этом деле преуспел — новую волну служителей кровопивца готовы встретить аж два героя! Под вашим мудрым руководством, разумеется. Игры фирмы KONAMI известны любому геймеру (новички не в счет, у них еще все впереди). И главная отличительная черта конамиевских изделий — их удивительное разнообразие. Разнообразие тематики, жанров, стилей, разнообразие приемов ведения игр, деталей оформления. Знаете девиз мудрых японцев? "Мы пойдем другим путем!" И это правильно, поскольку разнообразие (и в играх, и в жизни) помогает бороться со скукой. А скука — главный враг прогрессивного человечества вообще, и нас, геймеров, в частности.

Казалось бы, сколько игр серии Castlevania уже было пройдено, ну что там еще можно придумать нового? Основная идея неизменна — герой, вооруженный холодным и длинным оружием (хлыстом, копьем и т.д.), бьет им полчища монстров и легионы потусторонних сил, чтобы в итоге добраться до своего кровного и кровавого врага — графа Дракулы. Основные противники и дополнительное вооружение героя также остались еще со времен первой восьмибитной Castlevania. Но! Появилось множество свежих, неведомых "зверюшек" — раз! Игра сделала большой шаг в сторону от обычной платформенной бродилки за счет необычной организации двигающихся покрытий (подъем по спирали, зубчатые передачи, качающиеся башни) — два! И, наконец, сам вид на происходящее порой претерпевает такие изменения, что даже простой по сути отрезок пути превращается в кошмарную полосу препятствий — три! Плюс к тому продуманная система паролей, запоминающая не только достигнутый уровень, но и выбранную сложность и оставшиеся жизни. Короче, имеющий желание поиграть в новую игру полюбившейся серии, вряд ли найдет к чему придраться в Bloodlines. А такие явно найдутся, ибо Конами редко делает ошибки в своих прогнозах.

В начале игры и после использования одного из двух continue вы можете выбрать себе персонаж по вкусу: американца Джона Морриса или испанца Эрика Лекарда. Советую играть за второго — у него проще и действеннее суперпрыжок и мощнее оружие. К тому же, Джон может бить кнутом по диагонали вверх в прыжке, а Эрик— стоя на земле, что гораздо удобнее.

Цель игры — очистить от нечисти шесть уровней-строений в шести европейских странах и, под конец, нахлестать зад Дракуле и его неугомонной вдовушке. Каждое строение делится на комнаты, их число колеблется от 7 до 11. Обычно вам позволяет-



ся возвращаться в пройденную уже комнату — собрать пропущенные призы или выбрать другой выход. В последней комнате всегда сидит босс, его энергия указана в графе ENEMY. Поскольку большинство людей боссов бить любит больше, чем рядовых "служащих", на каждом уровне обретается еще несколько объектов этой "любви" — возможно, даже более крутых, чем босс уровня. Тактика битвы с ними следующая: первым делом, найдите уязвимое место твари, а затем — мертвую зону для каждой из ее атак, которые обычно чередуются в строгой последовательности.

Три последних босса игры — Смерть, Медуза (не на Easy) и Дракула — имеют несколько воплощений (от 2 до 4), поочередно вступающих в бой. Для их успешного уничтожения нарастите мощь своего оружия таким вот хитрым способом: перед обиталищем каждого из тройки есть лестница, по которой можно не только подниматься, но и спускаться. При этом все выпотрошенные свечки восстанавливаются! На ранних уровнях тоже встречалось подобное, но там это не так было необходимо.

Не забывайте про спец-оружие, оно тоже меняется при достижении четвертого уровня мощи (основное оружие при этом воспламеняется) и также возвращается в исходное состояние после первого же ранения, но, будучи применено, уничтожает любое скопище рядовых вражин и наносит серьезный урон боссу! Помимо свечек, источником призов служат особо выделенные графически стены — если их разбить, можно неплохо подкрепиться...

Последний совет — по поводу мелких пакостников. Наплюйте на свой SCORE, вовсе не обязательно бить всех подряд. Есть куча мест, где вас могут здорово прижать, если вы задержитесь хоть на секунду — враги порой появляются бесконечной чередой. Но загораживающих проход и стреляющих тварей жалеть не стоит. Главное — ударить их прежде, чем начнется атака. Если враг с первого раза и не сдохнет, он наверняка повременит с возмездием и даст вам возможность повторного удара.

УПРАВЛЕНИЕ
(может быть изменено в options)

A — удар (может быть нанесен вприсядку и в прыжке)
зажав A, быстро чередовать влево/вправо — Эрик машет копьем
B — прыжок (прыжок в сторону неуправляем),
C — использование супероружия, при условии наличия энергокристаллов
в прыжке C+вверх — альтернативное супероружие,
B вприсяди — Эрик прыгает высоко вверх с поднятым копьем (можно сбивать слабых тварей и свечки с призами)
A и джойстик вверх-вперед в прыжке — Джон цепляется кнутом за перекрытие сверху и летит на нем вперед, пока зажата кнопка

Eler Cant



Сокурова Таня, г.Москва

Володёнков Макс, г.Москва

Злыднев Володя, г.Москва

Кардашов Виталий, г.Рига, Латвия

Лебедев Денис, с/з "Новосёлки", Московской обл.

Фалалеев Андрей

Лукин Сергей, г.Чебаркуль-4

Mr.J.V., г.Омск

Кондратова Аня, г.Москва

Никитин Евгений, п.Кузнечное, Ленинградская обл.



Александр Семенихин, г.Ставрополь

Карцев Дмитрий, г.Волгоград

Львов Кирилл, г.Гусь-Хрустальный

Маланин Алексей, г.Москва

Mr.Venom, г.С-Петербург

Kane, г.Москва

Логинов Виктор, г.Москва

Размахов Дмитрий, г.Киров



ЗАНУДНОЕ ОПИСАНИЕ-РЕШЕНИЕ

Да вы не пугайтесь, я обильно приправил все приколами различной убойной силы (кто найдет больше десяти — возьмите с полки пирожок), так что постарайтесь не сжечь эту рукопись после пяти минут чтения...

Итак, посмотрев на красочное название фирмы и нажав на старт, когда вас об этом попросят, вы вылетаете в менюшку, где сможете:

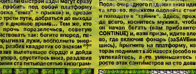
1. прослушать неплохую восьмибитную музыку и звуковое оформление игры (MUSIC & SOUND TEST);
2. выбрать один из двух вариантов управления (CONTROL PAD);
3. изменить сложность игры (DIFFICULTY). Кстати, пройти игру полностью можно лишь на Hard'e!
4 ...ну и, собственно, начать игру (START).

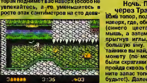
Вдоволь наиздевавшись над буквами, вы нажимаете START и оказываетесь в пучине событий... Так вам и надо!



Сцена первая... День. Путешествие через Трансильванию...

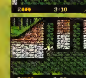
Любители быстрой езды могут сразу же пробить под собой платформу (кнопка "вниз" + прыжок) и, срезав две трети пути, добраться до выхода еще в дневное время... Тем же, кто не прочь поразвлечься, советую действовать так: бегите вперед, перепрыгивая лужи, восполните энергию, разбив квадратик со знаком "?" и, взяв вылетевшее сердце и дойдя до упора, спуститесь вниз, раздавив своими ста пятьюдесятью килограммами одну из трех плит. Там пройдите влево и, не попав на иглы, возьмите топор (путем нажатия кнопки удара или кнопки "вниз" + прыжок). После очередного падения вниз идите вправо, прыжком одолейте стену и попадете в "тайник". Здесь, прежде всего, коснитесь мужика, чтобы он начал бегать (вам прибавится CONTINUE) и, взяв призы, идите влево, где включив фонарь (заSAVEившись), прыгните на платформу, которая поднимет вас наверх (особо не увлекайтесь, а то уменьшитесь в росте этак сантиметров на сто девяносто пять!) К этому времени (на таймере 2:40) уже наступит ночь: из земли повылезают всякие твари, все начнет стрелять и кусаться. Вы должны будете, пораскинув чужими мозгами, забраться выше и левее, где, взяв жизнь, спрыгнуть вниз, и, не замочив себе ноги и голову, пройти вправо, попутно упражняясь в метании топоров. Там, за пропастью, вы обнаружите выход. Весело, правда?!...





Сцена первая... Ночь. Путешествие через Трансильванию...

Взяв топор, поднимитесь на "лифте" наверх, где, обогатившись монетами (синего цвета), убейте летучую мышь, а затем спуститесь и, перепрыгнув иглы, упадите в первую большую яму. Пройдите влево, и в тайнике вы найдете... еще лишь одну монету (по-моему, программисты были скрягами). Затем вернитесь и, пройдя сквозь боковую стену, пополните запас топоров (про иглы не забудьте!). Далее поднимитесь по па-









дающим платформам наверх и восполните энергию. Ступайте вправо и, набрав огромное количество призов, в том числе и факел (это оружие такое), спуститесь по правому склону и нажмите "вправо". Попав в тайник, возьмите жизнь, а затем поднимайтесь наверх. Продолжая движение вправо, уничтожьте ведьм и, восполнив энергию, зажгите фонарь. А далее: падение вниз и встреча с Боссом.

...Босс этапа — тень, которая то и дело появляется из темноты в правой части экрана, стараясь на вас наехать. Побольше маневрируйте, и после семи — двенадцати (в зависимости от оружия) попаданий вы прольете свет на эту темную дрянь...

Сцена вторая... День. Застрявший в замке Дракулы...

Отправляйтесь вправо и, взяв оружие в виде камня, переключите рубильник. Далее поднимитесь на лифте вверх и, избегая встреч с красной жидкостью, передвигайтесь по платформам влево, где включите фонарь и двигайтесь вверх. Там, стараясь не напарываться в узких проходах на огромные иглы, собирайте потихоньку призы и уничтожайте призраков различной конфигурации. Когда выйдете на более открытое пространство, начинайте планомерно вырывать руки, периодически вырастающие у вас на пути. Переплыв через огромное озеро с красной жидкостью, разбейте два больших серых (наверное, железобетонных) блока. Вы провалитесь в тайник, где найдете мужика, монетку и сердечко. Стоящая рядом платформа отвезет вас "куда следует", а там, повторив путь наверх, вы вскоре окажетесь у выхода...

Сцена вторая... Ночь. Звстрявший в замке Дракулы...

Вы еще не заснули?! Добрый вечер... и продолжим, пожалуй. Взяв еще одно сердечко (от них уже деваться некуда) и топор, перепрыгните пару колодцев и возьмите "тройник" на верхней платформе — это, практически, самое сильное оружие. Не жадничайте и, убив стрелка-призрака, не берите приз, под которым расположена куча игл. Переправившись через озеро на двух платформах, останьтесь на верхней и, проехав через стену, вы обнаружите тайник, где вместе с пауками и призраками найдете пару монет. Пробив платформу в правой части помещения, вы рухнете вниз и пополните свою коллекцию призов. Далее вы вновь пройдете через стену и, перебив кучу нечисти, включите рубильник. Затем, перелетев через водное пространство с пушками по очень криволинейной траектории, вы зажжете фонарь и встретитесь со странной женщиной (... может, с девушкой, ну, короче, с ведьмой). Ваша задача — увернуться от ее поле-



тов. Это не сложно: достаточно, стоя в центре "комнаты" вовремя подпрыгивать... Поняв, что здесь "нечего ловить", особа в красном удалится, а вы пойдете дальше. Там, разбив одну из сгнивших платформ (лучше ту, которая у стены), вы окажетесь внизу. Теперь вам остается, взяв тройник, разогнать тучи летучих мышей и, уворачиваясь от красных шаров, которые выпускают злые рожи на потолке и в полу, добраться до Босса...

Босс этого уровня — не то алкаш, не то вождь краснокожих. В общем, красный весь!.. Встаньте к нему поближе, но не забывайте уходить, когда он начнет изображать из себя электромагнит. После пяти — шести выстрелов "тройника" парень окуклится, а вы продолжите игру...

Сцена третья... День. Сваливаем из замка Дракулы...

Взяв монетку и топор, идите вправо, а затем, спрыгнув с коричневой платформы (кнопка "вниз" и прыжок одновременно), пополните жизни и вновь забравшись наверх, остановитесь на, казалось бы, неподвижной платформе. Но стоит подпрыгнуть на ней и нажать кнопку "вниз", как платформа поедет. Теперь, зажав кнопку "вправо", можно запросто пройти сквозь стену и через пару секунд завершить этап... Ну, а искатели приключений пойдут другим путем... Спрыгните вниз и, не попадая на иглы, наберите из квадратиков всякого барахла. В 2:45 наступит ночь, черепа на стенах начнут стрелять, а вы, благополучно упав вниз, перелетите красное озеро на стоящей там же платформе. Прибыв на место, разнесите пару призраков, перепрыгните шипы и, разбив две пары бетонных блоков, зажгите фонарь в левом помещении (после того, как спуститесь вниз). Далее, пройдите сквозь стену и окажетесь в тайнике, где обнаружите целую гору монет, мужика и защиту. Взяв последнее, помчитесь без остановки в крайнее правое помещение и, переключив там рубильник, можете смело подниматься наверх в подъехавшем "лифте". Наверху, не превратившись в котлету, уничтожьте привидения и пауков, после чего, запрыгнув на трясущуюся платформу, убейте стрелка и идите вправо, пока платформа не рухнула вниз. Затем "продравшись" сквозь игольчатый барьер наверх, возьмите монетку и бриллиант, а затем, уничтожив зомби, завершите этап...

Сцена третья... Ночь. Продолжаем начатое...

Да-с, мрачноватые декорации. И на стенах постоянно кто-то висит. Но это все мелочи. Взяв в квадратике камни, идите вперед, перепрыгивая по редким платформам иглы и лужи с кислотой. Отвязавшись от призраков, упадите в пропасть у стены и, оставшись, к вашему удивлению, в живых, пройдите по перемещающимся вверх-вниз платформам влево, по возможности не попадая в кислоту (она изрядно подпортит ваши новые носки). Там, убив привидение, переместитесь через яму с шипами и разбейте бетонные блоки в полу. Упав внутрь стены, пройдите вправо, пока не увидите над кислотой платформы. Прыгая по ним, пройдите сквозь правую стену — вы попадете в очень колючее помещение. Дойдя до его конца, убейте пауков и возьмите жизнь. Теперь идите обратно и, войдя в стену, из которой вышли, жмите строго влево — немного срежете путь. Далее, не переключая рубильник, спуститесь на платформе вниз и, убив паука, включите фонарь. После этого вам пред-



стоит встреча с двумя ведьмами (такими же, как во второй сцене). Вновь ничего особенного: главное — вовремя прыгайте, и вскоре они обломаются. Затем, возьмите монетку и "тройник" на платформе под пауками и, смело проломив один из казенных бетонных блоков, попадаете вниз. Ну, а там, избежав любым способом попадания в кислоту, пройдите влево и, не наколовшись на иглы, скоро окажетесь еще ниже. Остается только переместиться с помощью двух платформ через стену (для началв движения нажмите прыжок, а затем — стрелку "вниз") и зажечь фонарь, после чего встретиться с Боссом...

...В роли Босса выступает гибрид льва и таракана-переростка. Он, не то чтобы очень уж злой, поэтому с удовольствием "сыграет в ящик" после семи попаданий "тройника"...

Сцена четвертая... День. В каком-то особняке...

Не раздумывая, спуститесь вниз на платформы, предварительно зажав кнопку "влево". Войдя в стену, совершите пару прыжков и попадете в скрытую комнату, где найдете полное восполнение энергии и бриллиант. Выйдя обратно (так же вслепую), пробегите, не забывая об иглах, по длинному извилистому коридору. Оказавшись наверху, смиритесь с тем, что уже 2:30, и ночь вступила в свои права, поэтому приступите к убиению попадающихся на дороге тварей (твари, в свою очередь, займутся тем же). Вы же, тем временем, зажгите фонарь, и, спрыгнув вниз, войдите в полете в левую стену. В найденном тайнике возьмите призы, после чего, разбив блоки в полу, падайте и идите влево, сметая по дороге призраков. Перепрыгните шипы и, увидев провал, прыгните повыше: вы пройдете сквозь стену как раз над вылезающими иглами. В маленькой комнате вы найдете мужика и защиту. Теперь спокойно падайте вниз и бегите вправо: вы успеете к выходу до окончания действия неуязвимости...

Сцена четвертая... Ночь. Все в том же особняке...

Взяв "тройник", а затем и защиту, спокойно изничтожайте зомби с палками. Дойдя до трех платформ, запрыгните по ним наверх и, пройдя внутри стены влево, возьмите факел и жизнь, которые ранее были недоступны. Теперь вернитесь тем же путем и продолжайте перепрыгивание шипов и убивание нехороших волкодавов. Восполните энергию и, пробив деревянные блоки, пройдите сквозь стену после того, как уберутся иглы. Далее заберитесь наверх и, включив фонарь, запрыгните на отдельно стоящую платформу. Затем убейте призрака в стене и, пройдя вправо около секунды, прыгните вперед. После удачного приземления в тайнике соберите все, что сможете унести и, пробив блоки правой части, падайте вниз. Взяв там "тройник" и монетку, выходите через стену по платформам и вновь поднимитесь наверх... Опять ведьма... Движется она в два раза быстрее, чем прошлая, но кроме прыжков от вас, как и всегда, здесь ничего не потребуется... Обломав "даму", восполните время из подручных квадратиков и, проехав на платформе сквозь толпы летучих мышей, переключите рубильник. Теперь, спрыгнув, возьмите "тройник" и зажгите фонарь справа, а затем запрыгните на подъехавший лифт у левой стены. Поднявшись наверх, вы должны будете уничтожить с десяток рук и пауков, после чего, восполнив оружие и энергию, встретиться с Боссом...

Босс данного этапа — почти полный аналог красного парня во второй сцене. Стреляет, правда, покруче, но "кончится", судя по всему, так же. Результат — "выброс коньков" после пяти прямых попаданий "тройника"...

BRAM STOKER'S DRACULA

Сцеиа пятая… Деиь. Склеп ие поймн какого моиастыря…

Взяв факел н сердечко, бегите вправо и, подождав пока уберутся иглы, запрыгните иаверх, где, пройдя сквозь певую стену и перепрыгнув лыжу с жужей (тьфу, ты! – лужу с жижей), найдете бегущего мужика и бриллиант. Затем возьмите защиту и резко бегите вправо. Там, спустившись вниз, не останавливайтесь н переплывите на платформе озеро с кислотой. В 1:45 по местному времени наступит ночь, глаза на стенах иачнут стрелять, поэтому побыстрее забирайтесь по шатающимся платформам наверх. А потом, упав на еще один каскад платформ, запрыгните с нижней в левую стену н попадете в комнату с игламн, возьмите там жизнь и, выйдя обратно, поднимитесь по платформам вверх. Убейте скелета и, обзаведясь "тройником" в правой стороне, переключите рубильнник. Далее, сквозь ордм летучнк мышей идите влево и, ие намочив ноги кислотой, переместитесь на пифте вверх. Успокоив нескольких злых собак и пауков, перепрыгните ямы с шипами и кислотой, и вм у выхода…

Сцена пятая… Ночь. Вновь там же…

Темно… Мерцающие зловещим желтым светом факелы чуть выделяют из тьмы отвратительный силуэт… Ой, да это вы! Ну и хорош… Идите строго вправо (а куда же еще?!), разбираясь в узких проходах с зомби, скепетами, пауками и летучими мышами… Скоро вы упадете вниз. Там, изрядно полеремещавшись по лифтам и деревяннмм кольям, доберитесь до самого веркнего лифта (зажав кнопку "вниз") и проедьте на нем влево. Разложив на составляющие пару скепетов, прыгннте в колючий проход с привидениями. Ожидающий там лифт довезет вас до "того света", еслн вы вовремя не спрыгните. Упав вниз, перепригните лужу слева и зажгнте фонарь. Пройдв затем вправо, в темной комнатке, на фоне гроба, вы встретитесь с растрепанной мумией (вам уже страшно? Мне — нет!). От нее довольно сложно, но можно увернуться. Тактнка выживанив в этой ситуации полностью вас усмпит, поэтому оставлвю ее за вами… Выйдя "на волю", восполните энергию и, не прокоповшись, падайте вннз. Там, дойдя до конечной платформы с иглами, подождите, лока они нсчезнут, прыгнув, зайдите в певую стенку. Пройдя сквозь нее, вм окажетесь на тусовке у призраков. Разогнав ик всек, возьмите два брилпиаита и жизнь. Вернувшись, побейте бпоки и падайте вниз. Разбив блок под платформой, на которую вы упали, запрыгните наверх, а затем, спрыгнув на перемещающуюся платформу, двигайтесь вправо. Совершив длинное путешествие по лифтам, восполните запас энергии и монет, после чего разбейте огромную толщу блоков, закрывающих путь вниз. Оказавшись-таки внизу, передушите привидения и, включив фонарь, встретьтесь с Боссом…

Босс — повелитель летучих мышей. Свешиваясь периодически с потолка, он будет направливать на вас своих подопечных. Немного выдержки, и вы уже выходите победителем из мрачных стен склепа…

Сцеиа шестая… Деиь. Возвращеиие в Траисильванию…

…Нет, нет, вм еще здесь не были, поэтому сразу помитесь вперед, собирая редкие призы и перепрыгивая (ох, как мне надоело и это слово, и это дело!) ямы с шипами и оксидом водорода (водой, то есть). Уперевшись в правую стену, дождитесь, пока нсчезнут иглы внизу, а затем спрыгивайте. Совершив еще одно паденне, вы, как раз после начала ночи, свапитесь в кучу собравшикся внизу зомби. Уничтожьте ик, после чего залезьте на колм слева и запрыгните сквозь каменную стену наверх. Там переключите рубильник и, пройдя по коридору с иглами, встретьтесь с уже знакомым мужиком. Далее, взяв факел или топор (знаете, у маньяков такие разные вкусы!), возвращайтесь иа хопм и продвигайтесь влево, спускаясь вниз любым дозволенным путем. Опустившись до свмого низа, не упадите в лропасть, так как перепрыгнуть вам ее будут мешать иглм и назойливые петающие твари непонятной конструкцин… Перепрыгнув-таки пропасть, совершнте еще пару



прыжков через лужи с водой и, дойдя до подъемника, запрыгните с него в тайник сквозь правую стенку. Передушив там "летунов", вы обзаведетесь бриллиантом и тройкой сердечек... Ну, а теперь поднимитесь на лифте, и вы у выхода...

Сцена шестая... Ночь. Опять здесь же...

...Изрядно поскакав по разным платформам, восполните запас нервов, монет и застрелённых зомби... Взяв защиту на правой нижней платформе после ямы с иглами, пройдите сквозь стену и, сев на лифт, переедьте на нем через озеро (попутно возьмите тройник и зажгите фонарь). Добравшись до другого берега, вновь пройдите сквозь правую стену и в обнаруженном помещении возьмите два бесхозных бриллианта. После этого поднимайтесь наверх... Там тоже полно интересного... Вперемешку с призраками, соберите монеты и, спрыгнув вниз, переключите рубильник и зажгите фонарь в левой нише в скале. Затем падайте в "подполье", вас уже давно ожидает ведьма в голубом. Она не будет радовать вас разнообразием траекторий своих полетов, поэтому, избежав ее "наездов", продолжайте свой путь влево. Зажигая еще один фонарь, доберитесь, перебив летучих мышей, до ямы с шипами у стены. Разбежавшись, запрыгните в стену и, пройдя сквозь нее, возьмите бриллиант. Далее вам открывается интереснейшая перспектива поездки на второй платформе влево (позже, пройдя через стену, можно найти столько монет!), но в этом случае вы рискуете не уложиться в отведенное время. Я же предлагаю, спрыгнув на первую платформу, проехать на ней через стену вниз и срезать более половины пути. Сделав это, перепрыгните на левую платформу (уже после спуска вниз) и спокойно езжайте вправо. Гостеприимные мыши (летучие, конечно) будут улыбчиво плеваться красными шарами. Радушно отвечайте им выстрелами "тройника" и, включив фонарь, зайдите в "кабинет" Босса...

Босс — все та же трансильванская тень... Со времени вашей последней встречи практически ничего не изменилось, так что она совсем не прочь облокотиться с десятого-двенадцатого выстрела... So, do it!

Сцена седьмая... День. И вновь в замке Дракулы...

При полном отсутствии наличия какого-либо типа врагов, дойдите до висящей вверху платформы и запрыгните на нее (но не заставляйте ее двигаться!). После этого пройдите сквозь стену и возьмите "тройник" и три бриллианта. Пробив блоки в полу, спуститесь вниз и наберите аналогичный ассортимент призов. Затем, поднявшись на стоящем здесь же лифте, вернитесь назад и упадите в провал под вышеупомянутой платформой. В 1:50 наступит ночь, поэтому, как только уберутся

иглы, пройдите по короткому коридору вправо и (как будто нечаянно!) упадите вниз. Жмите кнопку "вправо" до тех пор, пока не окажетесь в комнате, где найдете мужика. После этого сядьте на стоящий неподалеку подъемник и, как только въедете в стену (точнее, в потолок), зажмите кнопку "влево". Вскоре вы выйдете из стены чуть выше места, где в нее вошли. Далее перепрыгните весьма колючие ямы и, когда окажетесь у разбивающихся блоков, сделайте что? — разбейте их. Оказавшись внизу, возьмите две монеты и пройдите в коридор с приКОЛЬНЫМИ иглами. Свалившись вниз, придушите "волкодава" и, пробив блоки в полу, спуститесь и идите влево, где переключите рубильник. Затем, пройдя вправо, переплывите на платформе озеро с красной жижей и, избавившись от призрака, завершите уровень...

Сцена седьмая (последняя!)... Ночь. "А воз и ныне там"...

Уничтожьте стрелков, возомнивших себя владельцами этих развалин и, разбив толщу блоков, падайте вниз. Оказавшись там, упокойте призраков и, перепрыгнув через пропасть, пройдите сквозь левую стену. Обнаружив секретную комнатку, убейте всех, кого там найдете и, набрав бриллиантов, переключите рубильник. После этого, все же падайте в

пропасть. Приземлившись на лифт, пройдите влево и, взяв "тройник", идите в другую сторону. Там, перемахнув через несколько ям с водой, поднимайтесь на лифте вверх и успокойте нервных "снайперов". Зажгите фонарь и, пройдя по верхнему коридорчику, встретьтесь с двумя ведьмами... Фи, какие отвратительные рожи! (Да, подружки Дракулы сегодня явно не в форме!). Больше движения, и они исчезнут, как плохой сон, ну, а вы двинетесь дальше (если к этому времени не "сдвинетесь"). Замочив очередного зомби, соберите монеты и, разбив блок в полу, падайте вниз. Далее, пройдя сквозь стену с иглами, вы попадете в тайник, где полно восполнителей времени. Соберите их поскорее и идите вправо. Дойдя до крайней правой стены, поднимитесь на лифте вверх и, переплыв на платформе озеро, вновь пройдите сквозь стену с иглами. Соберите в тайнике все, что найдете и, в который раз, пройдите сквозь левую стену по верхней платформе. Не брезгуя обнаруженными восемью восполнителями времени, возьмите их и возвращайтесь назад. Выйдя из тайников, спуститесь (кнопка "вниз" + прыжок) по платформам вниз и, спрыгивая с последней, зажмите кнопку "вправо" В полете вы войдете в стену. Пройдите вправо и постарайтесь попасть прыжками в комнату над вашей головой. После того как вам это удастся, вы встретитесь с самим графом Дракулой...

В роли Самого выступает некий чмел с седой головой, похожей на репу. Появляясь в трех местах комнаты поочередно и стреляя, он заставит вас побегать, но сам "приткнется" после тринадцати (что символично!) попаданий...

V.I.P., г.Воскресенск



Когда я, являясь большим поклонником файтингов от SNK (особенно серий Samurai Shodown и Fatal Fury), узнал, что на восьмибитке существует Fatal Fury Special, мне стало ужасно интересно, во что может превратиться турнир "King of Fighters" в формате 8 bit. Спустя некоторое время мне удалось разыскать эту игру (не без помощи отчаянного и неустрашимого Агента К.) и, обзаведясь редакционной приставкой, я отправился домой. А по дороге, от нечего делать, разглядывал картридж. Желтый такой. С криво прилепленной наклейкой, на которой написано: самая свежая новинка '96 года... И еще написано: в игрушке 32 героя. Интересно, откуда 32? Ведь известно, что даже на игровых автоматах их было только 16! Нет, все-таки молодцы наши щедрые китайские братья. И игр на картридж у них влезает по триста — четыреста, и вот бойцов получилось вдвое больше, чем было...

Когда же, наконец, дома я включил приставку и внимательно вгляделся в экран выбора игроков, оказалось, что в игре присутствуют только восемь оригинальных аркадных персонажей. Это Терри Богард, его друг Джо Хигаши, девушка Энди Богарда — Мэй Ширануи, корейский боец Ким, Рио Саказаки из Art of Fighting, китайский старец Тунг Фу Ру, владелец турнира Вольфганг Краузер и парнишка, всеми повадками напомнивший мне Энди Богарда, но в игре почему-то именуемый NT KAU LOC! Вся остальная куча персонажей, на поверку, оказалась их дублерами, отличающимися от оригиналов лишь цветом одежды (да и то, не всегда...). На вопрос — кто же создатель сего шедевра — картридж упорно отмалчивался. Нет в начале никаких данных о фирме-производителе, нет даже самой-самой элементарной заставки перед игрой. Включив приставку, сразу попадаешь в меню, где можно выбрать режим игры (1 или 2 игрока) и установить уровень сложности. Последнее, по-моему, никак не влияет на игровой процесс. Кстати, это меню как две капли воды похоже на меню в 16-битной реализации Fatal Fury Special на Супер Нинтендо. Здесь наличествует даже ПЕС, помогающий сделать выбор опции



и начинающий беззвучно тявкать, когда подтверждаешь свой выбор нажатием кнопки.

Что же касается самой игры, то первое впечатление — шок. "Шок — это по-нашему!" — скажут обладатели восьмибиток и будут абсолютно правы. Это нормальная реакция человека, выключившего Real Bout Fatal Fury на PSX и включившего 8-битный картридж. К сожалению, человек быстро забывает свое боевое прошлое.

Когда первое впечатление прошло, и я смог объективно оценивать происходящее на экране, оказалось, что эта желтая коробочка содержит в себе вполне добротную и приятную игрушку. Она довольно точно, если учесть всю ограниченность данной платформы, передает аркадный боевик, выпущенный фирмой SNK в 1993 году. Про достоверность перевода я говорю совершенно определенно, поскольку хорошо знаю оригинал — питав слабость к аркаде, я потратил в свое время не один жетон, пытаясь покорить аркадный FFSpecial.

Но вернемся к нашей игре.

Все движения героев, их удары и Специальные Приемы выглядят совершенно так же, как на аркадном прототипе. Хотя размеры персонажей далеко не те, анимация гораздо скуднее, а цветов маловато даже для 8-бит, ни с чем другим эту игру не спутаешь. Fatal Fury Special — он и в Африке (т.е. на восьмибитке) FF Special.

Музыка, насколько это позволяет приставка, повторяет саундтрек игрового автомата. В игре звучит даже изумительная "Requiem kv.626" — настоящая симфония, исполняемая целым оркестром на декорации Вольфганга Краузера. Вообще-то "звучит симфония" громко сказано, сами понимаете 8 бит, но музыкальные темы этой и всех остальных декораций вполне узнаваемы.

Кстати, о декорациях: их всего шесть, на всех персонажей явно не хватает. Обделенными остались Мэй, Ким и Джо Хигаши. Зато есть "лишняя" декорация Лоуренса Блада, которого вообще нет в игре. Сами задние планы прорисованы просто замечательно. Все, что должно на них двигаться — движется: у Терри едет поезд, у Энди плывет гондола, а у отсутствующего Блада на декорации бегут здоровенные быки (каждый раза в два выше фигурок бойцов!)

Сам процесс боя весьма сбалансирован. Блоки, удары, прыжки — все выполняется достаточно четко и своевременно. У каждого персонажа есть аж по три Специальных Приема. Правда, выполнить из них можно только два, третьим пользуется исключительно компьютер. Я, опытный файтер со стажем, битый час истязал бедный "дендевский" джойстик (и свои пальцы...), но так и не нашел заветной комбинации, способной задействовать таинственный №3. Та же участь постигла и Агента Кз, но все равно игра всем нам понравилась. Вот только некий Лорд Хз отказался в нее поиграть. Это он, конечно, зря. Потому что Fatal Fury Special для 8-bit очень стоящий файтинг. Таких на восьмибитке не много.

Управление в игре

Удар ногой:
B (turbo B)

Удар рукой:
A (turbo A)

Блок:
джойстик назад

Специальные Приемы:
вниз-вперед плюс A или turbo A

вниз-назад плюс B или turbo B

Александр Макаров
Рисунки автора и
Артёма Сафарбекова

Treasure Island Dizzy



Один из лучших игровых циклов для ZX Spectrum продолжает покорять мир видеоигр. В 26-м номере журнала вы уже могли познакомиться с творением фирмы The Codemasters, игрой Fantastic Dizzy. Еще тогда мне было известно, что, как и спектрумовский прототип, приставочный "Фантастик" имел предшественника в лице "Treasure Island Dizzy". Эта игра была выпущена гораздо раньше американским филиалом The Codemasters — фирмой Camerica. Поэтому и графикой, и звуковым оформлением она гораздо ближе к оригиналу, да и построением игрового мира особо не отличается. В отличие от комбинированного Fantastic Dizzy, вобравшего в себя элементы доброго десятка коудмастерских игр — от спектрумовского "Фантастик" до мультиплатформенных аркадных бродилок. Несмотря на то, что на острове сокровищ Диззи располагает лишь одной жизнью, да и ту теряет при малейшем контакте с любым вредоносным обьектом, пройти игру до конца без особых проблем сможет любой внимательный геймер. Особенно, если он имел счастье играть в ее компьютерную версию.

26. Уложив динамит рядом с каменной преградой, соблюдайте технику безопасности. Инфракрасный взрыватель, найденный вами на верхнем ярусе древесного селения, сработает сразу же, как вы его выложите, и лучше бы для Диззи в этот момент находится вне зоны поражения. Добытый мешок золота несите к торговцу.

6. Не зря вы сюда карабкались! Помимо крайне полезной гири, ваш инвентарь пополнит маска аквалангиста. Кислородный баллон к ней, правда, не прилагается, так что с острова уплывать не советую, но в лагуне понырять очень даже можно (и нужно!). Прыгнув с левого края площадки, вы получите еще одну монету.

8. Прихватив "лопату гробокопателей", смело сигайте с обрыва.

Сообщу пару секретов. На палубе затонувшего корабля были обнаружены имена создателей игры. В обеих облачных зонах – скрытые телепортаторы. Встав на край облака, обведенный на карте красным цветом, нажмите кнопку B. Эти "червоточины" малость сократят вам путь, но использовать их наобум не следует. Ведь левая WARP ZONE забросит вас в самый центр лагуны, и если вы забудете нацепить маску или отогнать рыбу от левого берега, результат будет плачевный.

7. Гирьку повесьте на крюк, чтобы опустить заржавевший трап. Ну для чего еще нужна болванка весом 10 тонн!?

5. Не стой под грузом! Вряд ли постаравшие эти ловушки охотники надеялись поймать в них живого снорггла. Впрочем, конструкция ловушки и не расчитана на сохранение жизни пойманному обьекту. Так что будьте бдительны и выше прыгайте, преодолевая опасную зону.

11. Не спешите, здесь надо дождаться, пока рыба отплывет на безопасное расстояние. Можно, в принципе, перепрыгнуть — но как обратно выбираться будете?

15. Не бросайте палку, пока не получите вот эту монету. Дело нехитрое, но требует практики. С мачты следует сходить вправо, чтобы не обидеть медузу.

14. Там вы сможете сменить палку на огнеупорный костюм и выставить трость на использование (то есть, в верхнюю строку инвентаря). В воде этого делать не рекомендуется по одной простой причине — хоть на мгновение лишившись маски, Диззи умирает (соленая вода дюже щиплет глазки).

17. Взамен лопаты, положенной на раскопки могилы, вы получите маленький, но острый топорик. С его помощью вы проникнете в другую могилу — ту, что рядом с деревянным мостом. В обоих случаях вам пригодится маска. Это просто обычай какой-то, хоронить мертвецов в ямах с водяным охлаждением!

12. Монолитный с виду корабль на деле состоит из десятка платформ, прыгая по которым, вы и доберетесь до палубы. На корме затонувшего судна, кроме монеты, находится список скромных создателей — так называемых "горцев".

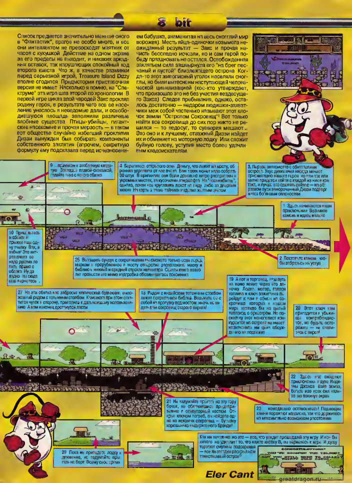
13. А на носу — трость и "официальное место для прыжков". Последнее означает, что нажав кнопку прыжка, вы активируете найденную на облаках палку и вознесетесь на таинственный летучий островок!

24. Прихватив динамитные палочки, осторожно спускайтесь вниз. Плавающая там рыба на пару секунд уходит за пределы экрана — в это время вы и должны выбежать из пещеры.

28. Экипированный ластами подводник завершит сбор монет на дне глубокого ущелья. Впрочем, последнюю монету Диззи получит уже после прогулки на лодке.

16. Трость вам послужит рычагом для освобождения пузырька-подьемника и прохода в нижнюю пещеру. Спускаться туда повремените — плавать Диззи не умеет, даром что в маске. Лучше загляните в пасть плавающему вверху кашалоту — найдете еще одну монету.

Список предметов значительно меньше оного в "Фантастик", врагов не особо много, и все они интеллектом не превосходят маятник от часов с кукушкой Действие на одном экране за его пределы не выходит, и никаких аркадных вставок, так нарушающих спокойный ход второго квеста Что ж, в качестве разминки перед серьезной игрой, Treasure Island Dizzy вполне сгодится Предыстории приставочная версия не имеет Насколько я помню, на "Спектруме" эта игра шла второй по хронологии В первой игре цикла злой чародей Закс проклял родину героя, в результате чего все ее население унеслось в неведомые дали, и освободившуюся площадь заполнили различные злобные существа Птицы-убийцы, гигантские насекомые и прочая мерзость — в таком вот обществе случайно избегший проклятия Диззи вынужден был собирать компоненты собственного заклятия (впрочем, секретную формулу ему подсказала перед исчезновением бабушка, знаменитая на весь снogглий мир ворожея). Месть яйца-одиночки возымела неожиданный результат — Закс и прочая нечисть бесследно исчезли, но и сам герой победу праздновать не остался. Освобожденная заклятьем сила зашвырнула его "на брег песчаный и пустой" близлежащего острова Когда-то этот живописный уголок населяли сноглы, но были вытеснены наступающей человеческой цивилизацией (кое-кто утверждает, что произошло это не без участия вездесущего Закса) Следов пребывания, однако, осталось достаточно — недаром людишки-захватчики меж собой частенько называют этот клочок земли "Островом Сокровищ"! Вот только найти все сокровища до сих пор никто не решился — то недосуг, то суеверия мешают . Это оно и к лучшему, отважный Диззи найдет их и обменяет на моторную лодку Или сложит буйную голову, уступив место более удачливым кладоискателям



Eler Cant



TOY STORY

Созданные при помощи новейших достижений компьютерной графики герои диснеевского мультфильма добрались-таки и до 8-битной приставки! К сожалению, в эту игру вошли лишь те этапы 16-битной версии, в которых игрушки (ковбой Вуди и звездный рейнджер Базз) еще не успели подружиться. Поэтому, играя за Вуди, все же не забывайте, что ваш герой пока еще не такой добрый и хороший, как герои других видеоигр.

Итак, в начале игра предлагает вам меню: "Start" — начать игру; "Options" — выбрать, какой кнопкой прыгать ("Jump"), а какой наносить удары кольцом (почему-то это оружие гордо называется "кнут" — "Whip", хотя в мультфильме у Вуди никакого кнута не было, а кольцо было); "HELP" — посмотреть, какие призы что означают. Правда, ни один из этих призов в игре не встречается — просто для прохождения каждого этапа игра дает две жизни и два продолжения.

ПЕРВЫЙ ЭТАП.

Перед каждым этапом игра пытается ввести вас в курс дела. Но с грамматикой у разработчиков, похоже, было не все гладко. Поэтому вместо того, чтобы переводить оригинальный текст, я дам собственные вступления к этапам. Итак, мальчик Энди отмечает свой день рождения. Игрушкам, оставшимся в детской, не терпится узнать, какие подарки получит Энди. Не окажутся ли новые игрушки лучше старых?! Чтобы остановить панику, верный друг Энди, ковбой Вуди, решает выслать в гостиную на разведку солдатиков. Для выполнения задуманного плана вам нужно сделать три вещи:

— скинуть крышку с ведерка, где хранятся солдатики,
— сбросить на пол радиопередатчик;
— сбросить радиоприемник.

Эти действия можно проделать только лишь в перечисленном выше порядке. Для облегчения Ваших действий в левом верхнем углу экрана будет мигать прямоугольник с подсказкой, куда бежать или что сбрасывать. Но понять подсказки непросто, особенно поначалу. Зато если в начале игры дождаться режима демонстрации, игра сама покажет вам, где находятся солдатики и передатчик.

Итак, ведерко с солдатиками стоит на верхней полке стеллажа с книгами. Запрыгнуть туда сразу не получится — нужно пробежать правей стеллажа туда, где на полу лежит мячик. Пользуясь мячиком как батутом, запрыгните на комод и теперь уже можно возвращаться. По полке стеллажа разъезжает маленький робот. Эти роботы — очень неприятные противники. Сразу их никогда не видно, но стоит только поторопиться с прыжком, как они сразу же выкатываются из-за границы экрана, норовя попасть Вуди под ноги. Но вот, наконец, Вуди, воспользовавшись кубиками, добрался до ведерка и ударом кольца сбросил крышку.

Настала очередь передатчика, который стоит на тумбе правей комода. И тут вам предстоит серьезный выбор — либо запрыгивать на тумбу, либо просто скинуть передатчик ударом в прыжке и идти дальше по полу. Запрыгнуть на тумбу сложней, но зато там Вуди никто не помешает. А по полу прыгает взад-вперед клоун, не боящийся ударов кольцом. Чтобы избежать столкновения с этим противником, нужно точно рассчитывать свои движения.

Последняя задача этапа — добраться до приемника. По пути к нему вам опять предстоит выбирать — либо забраться на стеллаж и увернуться от еще одного робота, либо проскочить под очередным клоуном. Сбив передатчик на пол, Вуди открывает проход на второй этап (в правой границе комнаты).



ВТОРОЙ ЭТАП.

Разведка донесла, что Энди вместе с гостями отправляются в детскую. От такой новости игрушки совершенно сходят с ума. Вуди вынужден возвращаться туда, где его оставил Энди, по свешивающимся с потолка крючкам (это что ж за дети живут в такой комнате?). Если вы сумеете сохранить хладнокровие, приноравливаясь к ритму прыжков ополоумевших акул, этот этап покажется самым легким в игре.

ТРЕТИЙ ЭТАП.

На день рождения Энди подарили очень геройского на вид звездного рейнджера Базза Лайтйира. Базз поразил игрушек историей о борьбе с императором Зоргом, заклятым врагом Галактического союза, и необычными возможностями своего скафандра. Но Вуди был тоже парень не промах. Он усомнился, что этот самый Лайтйир действительно так крут: на словах каждый летать горазд, а этот "боевой" лазер годится разве только детсадовцев пугать. В мультфильме рейнджеру действительно пришлось полетать, в 16-битной игре этот спор решался забегом по препятствиям, здесь же этой цели служит поединок. Базз демонстрирует все свои возможности: он то и дело телепортируется и, вися в воздухе, стреляет лазером. Вуди же должен доказать, что и телепортация, и лазер на самом-то деле — всего лишь плод воображения, отколошматив противника своим кольцом (ничего не скажешь, оригинальный способ доказательства!). И, что самое интересное, после шестого удара самоуверенный звездный рейнджер действительно теряет свои удивительные способности!

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭТАП.

Энди отправляется посмотреть новый дом, куда переезжает его семья. Мама разрешила мальчику взять в дорогу лишь одну игрушку. Кого же возьмет мальчик — старого друга Вуди или нового любимца Базза? Чтобы упростить задачу, Вуди решает спихнуть своего еще не отошедшего от недавней трепки соперника за письменный стол, в самый дальний и мрачный закоулок детской. Для выполнения этого плана вам нужно провести радиоуправляемую машинку по трассе, петляющей между лежащих на столе предметов. "A" — задний ход, "B" — газ, вправо или влево — поворот. Трасса не сложная, если не давить все время на газ и не забывать собирать лежащие на дороге батарейки — без них вы не успеете доехать до звездного рейнджера и легонько наподдать ему бампером. Судя по описанию 16-битной версии этой игры, сделанной Агентом Купером в 27-м номере журнала, управление машинкой в 8-битной версии намного легче и приятней.

ПЯТЫЙ ЭТАП.

А ведь Базз оказался далеко не так прост! Он не только смог выбраться из подстроенной ловушки, но и успел уцепиться за бампер машины, в которую сели Энди с Вуди. Улучив момент, когда машина остановилась на заправочной станции, звездный рейнджер решил свести счеты с ковбоем. Потеряв суперспособности, на этот раз Базз вынужден положиться лишь на прочность своего скафандра: он то и дело прыгает, а завидев Вуди, сразу же пытается пойти на таран. Еще больше усложняют поединок невесть откуда появляющиеся игрушки. Однако, если вы не страдаете хроническим невезением и сможете понять, как управлять прыжками Базза, нанести шесть ударов противнику большого труда не составит.

Завершается игра поздравлениями с успешным окончанием миссии Вуди. Как необычно все-таки повернулся сюжет по сравнению с 16-битной версией! Свое описание "Toy Story" на MegaDrive Агент Купер закончил словами: "И жили они долго и счастливо, а когда у мальчика появлялась новая игрушка, все остальные с радостью принимали ее в свой коллектив, вспоминая конфликт ковбоя и космонавта как досадное недоразумение". А в финал 8-битной игры просится что-то совершенно другое вроде: "Разделавшись с Баззом, Вуди жил долго и счастливо. И если у мальчика появлялась новая игрушка, то ковбой принимал ее в свой коллектив с такой радостью, что она, коли жива оставалась, помнила это досадное недоразумение всю жизнь". Впрочем, в мультфильме следующим подарком Энди был щенок. Берегись, ковбой!

G. Dragon

ЗДРАВСТВУЙ, "ВЕЛИКИЙ ДРАКОН"!

Приветствуют тебя твои верные почитатели Video-hooligan и Пчелка Майя из Санкт-Петербурга. Только сегодня мы решили сменить свои псевдонимы на Барби и Кена. Видишь ли, я вдруг начал замечать, что из крутого геймера и видео-хулигана я стремительно превращаюсь в занудного писаку, забросавшего тебя своими письмами. За неимением новых игр я сперва страстно принялся за описывание старых, но их оказалось не так уж много, старых интересных и неописанных, и тогда я с головой окунулся в Фонтан Фантазий. Мыслей, превращающихся в замыслы игр, роится в моей голове, словно пчел в улье, хоть каждый день новую игру записывай, но вся беда в том, что я ужасно не люблю писать, особенно переписывать начисто. А мой черновик ни одна твоя голова не осилит, это под силу только Пчелке Майе. А она вдруг ни с того, ни с чего забастовала: "Почему игр для мальчишек, всяких боевиков и мордобоев, т.е. файтингов, сколько угодно, а "девчоночьих" — добрых, веселых, красивых — так мало?" Говорит: "Если не напишешь игру для девочек, не буду больше ничего тебе печатать". Вот так... Я, конечно, немного поартачился: но куда деваться? Английский я с грехом пополам изучил, благодаря твоим играм (как-никак English — язык геймеров, иероглифы освоил в совершенстве (без этого половину картриджей не пройдешь), а вот с русской орфографией и, особенно, каллиграфией, дело совсем дрянь... Но благодаря тебе, о, Великий Дракон, я учусь кое-как излагать свои мысли (и то дело!), так что, если даже ты ничего из моей болтовни не опубликуешь, все равно я пишу тебе не зря: вдруг когда-нибудь в будущем из меня получится писатель? А ошибки и почерк для писателя — не самое важное (на это есть машинистки), главное — чтобы было интересно... Поэтому, немного подумав, я согласился внести свой вклад в дело феминизации видеоигр. Я предложил Пчелке несколько вариантов "девчоночьих" игр: мы с ней остановились на одном и вместе написали эту игру, которую посылаем в Фонтан Фантазии. Назвали мы ее Dancing. Если быть точными, то это общее название, объединяющее четыре игры, далее вы поймете как, зачем и почему.

DANCING

Рис. Виктора Базанова

Main menu
1. Dance Class — обучающая
2. Dance Queen — на прохождение (или чисто развлекательная)
3. Золушка — по уровням (обучение, приключения, развлечения)
4. You and I — друг с другом (для двух игроков)
Music test — количество мелодий чем больше, тем лучше, но музыка в этой игре должна быть только первоклассная — из лучших музыкальных произведений всех времен и народов.

ИГРА 1. DANCE CLASS

Игра-пособие для желающих научиться танцевать.

Если честно, во всем нашем сборнике меня больше всего привлекает именно эта игра. Я бы потратил на нее свое драгоценное время, пока не овладел теоретически хотя бы 2-3 из предлагаемых танцев, может пригодиться... Думаю, таких, как я, найдется не мало даже среди самых крутых геймеров, только они в этом ни за что не признаются, а будут играть в нее, когда одни дома.

В начале игры можно немного, в мультяшной форме, поведать о предыстории появления танцев. Мне почему-то первым делом вспоминаются два сюжета: часть из нашего м/ф "Маугли", где наступает весна, и древнейшая заставка передачи "В мире животных" (особенно танцующие журавли или страусы) с прекрасной музыкой... А дальше аналог — парный танец, сначала что-нибудь торжественное, средневековое, потом вальс, танго, ламбада... Первобытные охотники, собираясь на охоту, совершают у костра ритуальный танец — и аналог — современная дискотека... Шаман, заклинающий духов — и современный брейк... Это вам присказка, а сказка впереди будет.



Фонтан фантазий

Меню игры 1. Dance Class.
1. Выбор танцующей пары, например, из 5 девушек и 5 юношей
2. Computer Teacher — танцы выбирает компьютер, начиная с простейших.
3. Dance Select — выбор танца по вашему желанию.
3.1. ... 3.10. ... — танцев столько, сколько смогут ввести в программу (самых известных и "живых", т.е. живущих, танцуемых — как бальных, так и современных).

Start — начали...
Сначала вам показывают мультяшное или сканированное изображение танца (танцующих). Потом появляетесь вы и ваш компьютерный двойник, который показывает ваши основные движения, а вы повторяете их, пока не запомните. Потом вы вызываете схему танца, двойник при этом исчезает. После просмотра схемы появляется ваш компьютерный партнер и ведет вас в танце. Вы разучиваете с ним схему танца. Если это массовый танец (много пар), то появляется необходимый минимум танцующих.
Если вы избрали п.2 (компьютерный вариант), то после освоения первого танца (проходите без ошибок) компьютер выбирает вам следующий и т.д.
Если вы учитесь по п.3, то выбираете танец по своему желанию. Обучение ведется аналогично п.2. Освоив танец, выбираете следующий по желанию. На каждый танец можете менять танцующую пару.

ИГРА 2. DANCE QUEEN

Выбор танцующих аналогичен "игре 1", задаете на заставке перед игрой, больше в течение игры не меняете. Start ... и вы появляетесь на балу, где выбирают королеву бала, ну, и, заодно, короля, так что не волнуйтесь... Здесь шумно и весело, много народа, хлопушки, фейерверки, серпантин и конфетти, светомузыка. Совершенно бесплатные столики с фруктами, холодными закусками и напитками создают прекрасное настроение! Но вот раздается гонг! Пока звучат первые аккорды, вы можете зайти в отдельную кабинку, поделенную на две части (в одной вы, в другой ваш партнер или партнерша) и переодеться в костюм, соответствующий, по вашему мнению, данному танцу.
Любители приколов найдут здесь неограниченные возможности. Например, можно на вальс явиться в костюме людоеда из племени "ням-ням", но за каждый танец вам начисляются очки за вычетом всех ваших ошибок и промахов, в том числе и в одежде. Так что можете, забавляясь, весело провести время, никто вас с бала не выставит, даже если вы будете танцевать в одном нижнем белье (жаль, стриптиз здесь не разрешается), но королевой (королем) бала при этом стать не рассчитывайте.
Если же вы прошли все танцы и набрали определенное (или больше) количество очков, то в конце бала вас и вашего партнера объявят королевой и королем бала со всеми соответствующими почестями.

ИГРА 3. ЗОЛУШКА

Это самая заурядная простенькая, но красивая (для девчонок!) игра по уровням. Чтобы хоть немножко их поднапрячь, вся игра идет на время, а чтобы заинтересовать, введены обучающие моменты по домоводству. Кстати, редко какой мальчишка сможет сразу пройти эту игру, а большинству, боюсь, это вообще не дано...

Вы можете спросить, зачем объединять в один картридж такие разные игры? Во-первых, у каждого свой вкус. А во-вторых, в конце сказки (т.е. игры) Золушка попадает на бал. Если вы не научились танцевать в Dance Class'е, то можете попасть в неловкое положение на балу во дворце. Поэтому мы и объединили эти, довольно разные, игры.

Эту сказку знают все, поэтому выдумывать, пожалуй, ничего и не надо. Итак, вы — Золушка...

УРОВЕНЬ 1. За водой

Как известно, Золушка встает раньше всех в доме с первыми петухами и с первым лучом солнца. Это можно изобразить на заставке. Во-первых, вам надо приготовить завтрак, чтобы накормить всю семью: вашего отца, злую мачеху и двух ее ленивых дочек — ваших сводных сестриц. Что для этого нужно? Продукты, а еще что? Конечно, вода. Это сейчас мы привыкли, что вода на кухне идет из крана — лей, сколько захочешь! А в то время, когда жила Золушка, воду доставали из колодца. Вот и вы берите ведро, а лучше, два, и идите во двор к колодцу. На 1 уровне вы должны, выйдя из двери дома с ведром в руке, дойти до колодца, уворачиваясь, чтобы вас не затоптали (куры, петух, свинья в луже, корова встала посреди дороги и т.п.), достать воды из колодца (целая наука!) и благополучно, не споткнувшись о камень и не пролив воды, вернуться обратно домой. Кроме того, что время ограничено, каждый "наезд" на вас отнимает у вас энергию. Впрочем, ее можно кое-где пополнять, например, поставив ведро, аккуратно забраться на дерево и съесть яблоко или найти земляничку, или (это хитрость!) подоить корову в ведро и выпить это молоко (восполнит всю энергию, а корова мирно освободит путь), да мало ли чего можно придумать... Но не забывайте о времени. Если не уложились, проходите уровень заново. За удачное прохождение начисляются очки, за определенное количество очков дают жизнь (сердечко), их также можно находить в некоторых потайных местах на уровнях.

УРОВЕНЬ 2. Завтрак.

Теперь вы появляетесь на кухне. Вода есть, продукты тоже есть (целый список — в меню), можно начинать готовить. Вы просматриваете список и выбираете необходимые, с вашей точки зрения, продукты. После выхода из меню, они появляются на столе в экране. Теперь вы берете их в определенной последовательности (не очень строгой, но не допускающей грубых ошибок) и складываете все это в кастрюлю или на сковородку, смотря что вы желаете приготовить. Жаль, что во времена Золушки не было ни газовой, ни электро-, ни тем более, СВЧ-печи, только очаг. Ладно, не будем указывать, сколько времени готовятся какие продукты (даже в наше время на всех не угодишь — каждая печь готовит по-разному), но сколько граммов каждого продукта на блюдо (на 4 порции), пожалуй, надо указывать (в пределах допустимых норм), ну а уж с калориями, так и быть, связываться не будем.
Маленькая хитрость.
Когда готовите (и на завтрак, и на обед), не забывайте о братьях наших меньших: покрошите птичкам в окошко хлебных крошек, положите мышке у входа в норку маленький кусочек сыра или сала, налейте киске молока в миску, дайте собачке косточку и т.п. Они вам еще очень могут пригодиться...

Если вы не приготовили завтрак к определенному сроку, на кухне появляется заспанная, злая мачеха и начинает учить вас уму-разуму: может поколотить шваброй, поленом или кочергой, а то и просто кулаками, а так как это женщина могучая, не хуже любого классического видео-босса, то пучше ей под руку не попадаться. Самое печапьное, что Зопушка воспитана в старык добрык традициях уважения старшик и не может оказать активное сопротивление мачехе, а допжна, убегая и уворачиваясь, продержаться, пока не утикнет гнев этой мегеры. А успокоится она не раньше, чем леребьет всю посуду, бросая ее, естественно, в вас.

Но вот, пока мачеха бушевала, завтрак, наконец, сварился, и можно накрывать на стол. Не знаю, сколько денег тратится в этой семье нв лосуду, но ее в доме явно в нзбытке. Быстренько убрав черепки, вы накрываете на стол и зовете всек завтракать (заставкв).

Столовая. За столом сидят отец, мачека и две сестрицы, а вы подаете приготовленные бпюда. Если завтрак, по мненню компьютера, получился вкусным, то сидящне за столом усипенно, с аппетитом жуют, а вам в это время начисляются очки. Чем больше и разнообразнее приготовленные вами блюда, тем бопьше очков.

Если же вы допустилн при пригoтовлении пищи грубые ошибки, и завтрак не удался, как минимум три тарепки тотчас попетят в вашу сторону, а затем кастрюпв, ложки, вилки, в общем, что под руку попадется. Ваш дражайший папочка будет с виноватым видом давиться приготовленной вами гадостью, но и пальцем не шевельнет, чтобы заступиться за вас. Уворачивайтесь, не уворачивайтесь, а уровень вы не прошли, придется готовить заново.



УРОВЕНЬ 3. Уборка по дому.

За небольшой срок надо вымыть посуду и подместн пол на кукне; в спальне сестер убрать ик постели и расставить по местам разбросанные предметы; вытереть пыль, полить цветы и навести порядок в столовой; ло окончании работ попучаете очки, сэкономпенное время идет в бонус.

УРОВЕНЬ 4. В огороде.

За определенное время необкоднмо полить (доставая воду из колодца) растения, попутно уничтожая сорняки, слизняков, гусениц, жуков, прогоняя от ягод ежнков... Здесь можно не беспокоиться об знергии — кругом полно спелык, вкуснык ягод. Главное — скорость! Сейчас вам очень помогут птички, если вы в свое время покормили ик. Пройдя уровень и заработав очки, вы снова оказываетесь на кухне — пора готовить обед.

УРОВЕНЬ 5. Обед.

Анапогичен завтраку.

Поспе обеда на заставке появляется королевскнй глашатай н оповещает всех о том, что вечером во дворце состоится грандиозный бал, на котором лринц будет выбирать себе невесту. Приглашаются все девушки, мечтающие стать принцессой. Естественно, мачека и сестры приказывают Золушке срочно сшить им наряды к вечернему балу.

УРОВЕНЬ 6. Наряды к бапу.

Наверное, самый приятный для девчонок уровень. Вам надо подобрать праздничный костюм вашему отцу и нарядить мачеху и сестер; кстати, одна из ник тощая и длинная, другав— маленькая и толстая, мачека, как вы уже знаете, мощная и квадратная. Вы допжны разодеть вашнх родственничков твк, чтобы не краснеть за них во дворце. Еспи же вы оденете ик в джинсу ипи бермуды, боюсь, они вас не поймут и, по истечении времени, заколют вас игопками, бупавками, погладвт утюгом ло голове и зарежут ножнпцами. Жизнь вы потеряете, однако, можно повеселиться... Наконец, разодевшись и выдав вам за работу очки (так и кочется сказать — тумаки), ваши родные отбывают на бал, не забыв дать вам кучу заданий на вечер: выстирать белье, подмести лол, перебрать крупу, спрясть пряжу и выткать из нее полотно. В общем, finish her.

УРОВЕНЬ 7. Перед бапом.

Даже не пытайтесь все это сделать, еспи не имеете помощников. Но если вы добрая н не забывали заботиться о животнык, они тоже не оставят вас в трудную минуту. Начинайте с посуды: достаньте с веркней лолки таз, старвясь ничего не уронить, а то прндется расставлять улавшее, и налейте в него воду, а собачка тут же примется стирать гору грязного белья, снятого перед балом. Как только вы возьметесь за швабру, киска с готовностью возьмет на себя эту

обязанность, да еще постучит в норку к мышам и укажет им на вас, грустно перебирающую рассыпанную по столу крупу. Вредная мачеха нарочно смешала горох и ячмень, а потом притворно удивлялась: "Кто это рассыпал крупу? Золушка, разбери ее в два мешка, заодно выбирая в сторону мусор: камешки и испорченные горошинки". Мышки с радостью помогут вас справиться с этой трудной задачей. А вы беритесь за самое сложное дело: вытяните нитку из пука овечьей шерсти и наверните ее на веретено. Тут вам на помощь придет из темного угла старичок-паучок, которого вы никогда не трогаете, когда подметаете пол и убираете пыль. Прясть и ткать — это его обычное дело, так что скоро и эта непосильная задача будет выполнена. Если же вы во время утренней уборки вымели паучка, то будете долго тянуть эту бесконечную нить, а уж как вы собираетесь ткать, самому Big Boss'у неизвестно.

Правильно говорит народная мудрость: не имей сто рублей, а имей сто друзей. С их помощью вы сделали все дела, заработали много очков и, главное, у вас еще есть время, чтобы успеть на бал. Ежедневно подметая пол, вы неплохо научились танцевать со шваброй вместо партнера; как только вы берете ее в руки, она сама ведет вас в танце в ритме швабры, и это скучное занятие превращается для вас в веселый урок танцев. Как бы вам хотелось сейчас продемонстрировать на балу ваше умение, танцевать и веселиться, и, конечно, увидеть принца — какой он? Но кто же вас, такую замарашку, пустит во дворец? Гардеробную кабинку мачеха, конечно, закрыла на огромный замок. Что ж делать? Вы в отчаянии... Хорошо, когда у вас есть тетя или крестная — добрая волшебница, фея, иногда навещающая вас. Она без слов понимает, что вам нужно, полностью облачает вас и снаряжает ваш экипаж и дает последнее наставление: "Если ты пробудешь хоть на минуту дольше, карета твоя опять станет тыквой, лошади превратятся в мышей, слуги — в ящериц, а пышный наряд — в старое платье".



УРОВЕНЬ 8. Бал.

И вот ваши мечты сбываются, и вы, прекрасная как принцесса, появляетесь во дворце. Принц с первого взгляда влюбляется в вас, и вы с ним танцуете и веселитесь весь вечер... Конечно, это самый прекрасный вечер в вашей жизни. Все восхищаются вами, и энергию вы тратите только в танцах, но с удовольствием восстанавливаете ее, после каждого танца поглощая всевозможные лакомства — не зря славятся королевские повара. С принцем можно немного пошалить, пуская бумажных голубей в присутствующих, пугая их этим и портя дамам замысловатые прически... они будут польщены вашим вниманием. Кстати, со многими гостями можно разговаривать. Поболтайте с мачехой и сестрами — они вас не узнают и наговорят множество любезностей. Среди гостей есть старый добрый волшебник; он ничего не слышит и отправляет всех, кто к нему обращается, в прекрасный сказочный мир (этакий бонус-уровень)...

Как в игре 2, танцы чередуются с развлечениями. Если вы плохо танцуете, то попадаете в неловкое положение: принц будет сначала удивленно, а затем с досадой смотреть на вас, а гости начнут смеяться. Так можно и со стыда сгореть. Можно, конечно, отказываться от танцев, предпочитая шалости и объедаловку, но отказ от трех танцев подряд приведет к тому, что принц, отличный танцор, оставит вас одну и начнет приглашать других девушек. Что же делать? Подсказываю. Среди приглашенных есть учитель танцев; найдите его и договорите. Попросите его уделить вам немного времени. Он уведет вас в Dance Class и преподаст урок танцев. Тут уж все зависит от ваших способностей.

Теперь, не тратя времени, отдайтесь во власть музыки и отплясывайте с принцем до упаду, не забывая поглядывать на время... Впрочем, откуда вам знать, что принц, узнав, что вы торопитесь его покинуть, велел перевести все дворцовые часы на час назад. Так что не очень удивляйтесь, когда в самый неподходящий момент услышите бой дворцовых курантов, а подхватив свои юбки, бегите скорей прочь из зала. Не бойтесь, что можете не успеть. Здесь вам на помощь придет заставка, показывающая, как вы стремительно убегаете, на ходу обронив хрустальный башмачок, и спрятавшись в нише за колонной, с ужасом обнаруживаете, что превратились в прежнюю замарашку. Так и не догнав вас, опечаленный принц возвращается в зал, с умилением прижимая к сердцу ваш изящный башмачок. После бала у вас огромное количество очков плюс 2 сердечка.



УРОВЕНЬ 9. Дворец.

Танцевальный зал находится в самом центре огромного старинного замка. Когда вы приехали в золоченой карете, разряженная, как принцесса, слуги без слов провели вас по запутанным галереям до зала, а вот теперь, оказавшись одна, попробуйте выбраться из этого лабиринта, да еще на время. Очень сложный уровень со множеством тупиков, ловушек, привидений и других врагов и небольшим количеством мест с пополнением энергии, поэтому неплохо, если у вас накоплено достаточно жизней. В лабиринтах можно открыть потайной ход, сразу выводящий вас из уровня. Можно найти дудочку, посвистев в которую призвать на помощь ваших друзей — мышей, способных указать выход из лабиринта. Потратив порядочно жизней, можно и самой выбраться из дворца. Затем вы, не знаю уж как, добираетесь до дому и в изнеможении засыпаете (на заставке). Родичи ваши появляются еще позднее, когда вы уже спите.

УРОВНИ 10, 11 аналогичны уровням 1, 2. После завтрака в доме появляются придворные с туфелькой. С раннего утра они примеряют ее всем девушкам в королевстве. Теперь черед дошел до золушкиных сестер, которым туфелька, конечно, не подошла, и до самой Золушки. Все это мы видим на заставке. Не буду дальше утомлять вас, мы все знаем happy end этой сказки.

THE END

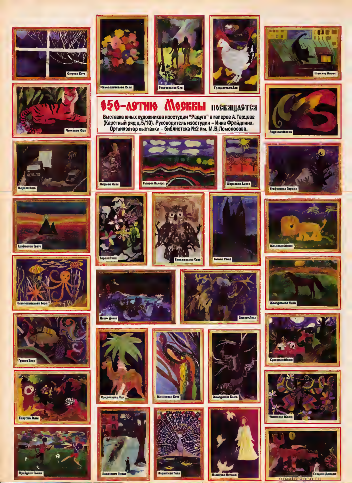
ИГРА 4. YOU AND I

Здесь все понятно. Игра для двух игроков. Выбор героев и танцев, как в игре 1. Танцуйте на здоровье, как можете. Не знаю, будет ли эта игра иметь успех, но, на всякий случай, ввожу ее в сборник. А вообще-то, одолев теорию, практиковаться лучше на дискотеке.

Good luck!

BARBY AND KEN

Санкт-Петербург

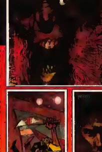

850-летию Москвы посвящается
Выставка юных художников изостудии "Радуга" в галерее А.Герцева
(Каретный ряд д.5/10). Руководитель изостудии – Инна Фрейдлина.
Организатор выставки – библиотека №2 им. М.В Ломоносова.

НОВИНКИ

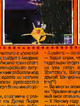
CRITICAL DEPTH

Осень. Счастливый сезон наступает для игрового рынка в это время года, ведь вместе с обильными холодными осенними ливнями приходит просто шквал новых игр и игрушечек для всего, чего можно и нельзя.

Похоже, уже почти отгремел Twisted Metal 2, и только совсем закоренелые фанаты, вроде доброго Evil'a и нас, рубятся в эту замечательную игру, а народ жаждет чего-нибудь еще покруче, побыстрее и повзрывообильнее. Так вот, за удовлетворение таких просьб и взялась известная нам именно по TM2 фирма Singletrac. По последним данным новая игра будет носить таинственное название Critical Depth (Критическая глубина) и сохранит некоторое сходство с Twisted Metal, только с действием на глубине в несколько километров. По предыстории вам будет дарована роль искателя затонувших сокровищ и, конечно же, приключений. Заправляет всем этим делом мистическая личность — капитан Катлас. К сожалению, это все, что известно на данный момент по предыстории, согласитесь, не густо, но вместе с тем интригующе. Количество персонажей, предложенных вам, точно не известно пока даже создателям, однако они пообещали, что их будет не менее десятка, и среди них множество разнообразных подлодок и батискафов, и даже люди-торпеды, каждый с солидным набором вооружения. На пресс-конференции официальный представитель фирмы Singletrac Тодд Келли заявил, что все сражения будут проходить в действительно объемной окружающей среде с отличными декорациями, вроде затонувших истлевших кораблей и погибших в наводнениях и потопах городов, а графика поднимется, аж, на несколько порядков (?!-ред.) по сравнению с TM2. Вот вроде и все, так что до встречи на глубине.







Вот такая штуковина готовится сейчас в Singletrac. Кстати, ранее, лет 10 назад, эта компания занималась разработкой симуляторов для армии США и армия была очень довольна!

Теперь давайте посмотрим, какие еще подарки собирается преподнести нам мировая индустрия видеоигр. К сожалению, опять никаких новинок для 16 бит.

• В декабре T*HQ планирует выпустить на PSX продолжение известного реслинга с Халком Хоганом, WCW vs the World — WCW Nitro. Надеемся, что графика и скорость на этот раз будут на высоте. Также T*HQ работает над игровой версией романа Стивена Кинга "Темная половина" ("The Dark Hall"), но никаких подробностей по этому проекту, кроме того, что он существует, нам пока не известно.

• К Рождеству на PlayStation и Saturn издается римейк старой Jaguar'овской игры Alien vs Predator (одной из лучших коридорных стрелялок 94-го года, не считая Doom 2) от Fox Interactive. Вдобавок, в конце этого — начале следующего года под лейблом "Fox" выйдет еще и Alien Resurrection, игра по снимающейся сейчас четвертой части "Чужого".

• Шигеру Миямото ("отец" Марио) и его команда изо всех сил стараются подогнать к Рождеству японский дебют Donkey Kong 64 для Nintendo 64. Игра делается как 3D приключение, по принципу Mario 64, и будет занимать 128 мегабитный картридж.

• Capcom собирается удивить нас киноверсией своего игрового суперхита Resident Evil, ими уже привлечена съемочная группа из Германии, там же, скорее всего, и пройдут съемки. Предполагаемый бюджет картины — $20 млн, в готовый материал планируется добавить много компьютерных эффектов.

• Потрясающий файтинг Tobal 2 (читайте о японской версии в №34 нашего журнала) не выйдет в Америке из-за "трудностей с переводом". Именно такие слова в Squaresoft нашлись, чтобы охарактеризовать ситуацию, когда все переводчики компании работали над Final Fantasy VII, и на Tobal у них просто не хватило времени. К тому же американское руководство Square почему-то убеждено, что игра бы не имела успеха у геймеров США.

Появились первые подробности, связанные с разработкой Earthworm Jim 3D. Так как Девид Перри клятвенно обещал не делать больше сиквелов, работа официально поручена малоизвестной команде (Vis) молодых программистов из Шотландии, работающих все в той же Shiny (заметили хитрость?). EWJ3D завершен процентов на 30, и он вряд ли появится раньше февраля-марта 98 года. Пока анонсировалась только версия для N64.

Поклонникам PlayStation следует обратить особое внимание на следующие игры, выход которых планируется в ближайшую пару месяцев:

Batman & Robin (Acclaim)

Apocalypse (Activision)

Formula 1 '97 (Psygnosis)

Clock Tower (Ascii)

PaRappa the Rapper (SCE)

• А сейчас — совсем коротко.

— Ходят слухи, что Paramount Pictures и id Software ведут переговоры о создании фильма по Quake (у меня уже готов сценарий: "Шварценеггер видит Shambler'a, Шварценеггер находит ящик гвоздей, другой Шварценеггер делает Шварценеггеру telefrag"!)

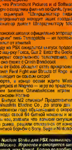
— Во многих японских школах официально запрещены "брелки-зверьки" типа Tamagotchi — их постоянный писк отвлекает от занятий.

— К Новому году на PSX ожидается выпуск продолжения игры про ящерку Гекса, Gex 2: Enter the Gecko, которая пародирует современное телевидение, по механике игры она схожа с Crash Bandicoot.

— Fighting Force от Eidos обещает стать прекрасным beat'em up в стиле Final Fight или Streets of Rage, но только в 3D, и выходит он совсем скоро!

— Фанаты спорта, в конце осени ждите Winter Olympics in Nagano — игру по предстоящим зимним Олимпийским играм в японском Нагано.

— Выпуск M2 отменен! Представители Matsushita Electric Co., до этого два с половиной года объявлявшие о скором выходе своей 64 битной машины и игр для нее, заявили, что, взвесив ситуацию на рынке, решили отказаться от конкурентной борьбы с Sony, Sega и Nintendo.



— Nuclear Strike для PSX появилась в Москве. Играется и смотрится она лучше, чем Soviet. Более подробно — в следующем номере!

Материалы рубрики подготовили Jason и Агент Купер

ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ ЖУРНАЛА "ВЕЛИКИЙ ДРАКОН"! Фирма "Апрель-М" открыла МАГАЗИН по продаже ВИДЕОПРИСТАВОК и ИГР по ПОЧТЕ!

СЕГОДНЯ В ПРОДАЖЕ:

32-битная приставка SONY PLAYSTATION с пятью лазерными дисками (8 комплектов).
Цена любого комплекта (без местных почтовых сборов) — 1 млн 760 тыс рублей.

СУПЕР ХИТЫ ВСЕХ ЖАНРОВ (код PS36):
Состав комплекта:
ВИДЕОПРИСТАВКА
SONY PLAYSTATION С ИГРАМИ
"GHOST IN THE SHELL",
"FATAL FURY REAL BOUT",
"FINAL FANTASY VII",
"METAL SLUG",
"ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3"

БОЕВИКИ И ФАНТАСТИКА (код PS15):
Состав комплекта:
ВИДЕОПРИСТАВКА
SONY PLAYSTATION С ИГРАМИ
"DIE HARD TRILOGY",
"NANOTEK WARRIOR",
"PANDEMONIUM!",
"STAR GLADIATOR",
"TEMPEST X".

ФАНТАСТИКА И ПРИКЛЮЧЕНИЯ (код PS18):
Состав комплекта:
ВИДЕОПРИСТАВКА
SONY PLAYSTATION С ИГРАМИ
"CASTLEVANIA",
"CRASH BANDICOOT",
"DECEPTION",
"TAIL OF THE SUN",
"TOMB RAIDER"

ИГРЫ В СТИЛЕ "DOOM" (код PS22):
Состав комплекта:
ВИДЕОПРИСТАВКА
SONY PLAYSTATION С ИГРАМИ
"BROKEN HELIX",
"DOOM",
"FINAL DOOM",
"POWERSLAVE",
"TENKA".

РОЛЕВЫЕ И СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ (код PS11)
Состав комплекта:
ВИДЕОПРИСТАВКА
SONY PLAYSTATION С ИГРАМИ
"BLOOD OMEN",
"COMMAND & CONQUER",
"FINAL FANTASY VII",
"SUIKODEN",
"WILD ARMS"

АВТО И МОТОГОНКИ (код PS23):
Состав комплекта:
ВИДЕОПРИСТАВКА
SONY PLAYSTATION С ИГРАМИ
"DESTRUCTION DERBY 2",
"FORMULA 1",
"RAGE RACER",
"RALLY CROSS",
"TWISTED METAL 2"

НА ЗЕМЛЕ И В ВОЗДУХЕ (код PS24):
Состав комплекта:
ВИДЕОПРИСТАВКА
SONY PLAYSTATION С ИГРАМИ
"JET MOTO",
"MOTOR TOON GRAND PRIX",
"NEED FOR SPEED",
"SOVIET STRIKE",
"WIPEOUT XL"

ФАЙТИНГИ (код PS14)
Состав комплекта
ВИДЕОПРИСТАВКА
SONY PLAYSTATION С ИГРАМИ
"MORTAL KOMBAT TRILOGY",
"RESIDENT EVIL",
"STREET FIGHTER ALPHA 2",
"TEKKEN 2",
"TOBAL 2"

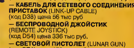
32-битная приставка **SONY PLAYSTATION ДЛЯ САМЫХ КРУТЫХ** с аналого-цифровым рулем, беспроводным джойстиком, картой памяти на 360 блоков и десятью (!) лазерными дисками (код PS42)
Цена комплекта (без местных почтовых сборов) — 3 млн 038 тыс рублей.
В состав комплекта входят игры **"COMMAND & CONQUER", "DAKAR", "DOOM", "DRACULA X MOONLIGHT NOCTURNE", "FINAL FANTASY VII", "NEED FOR SPEED", "RAGE RACER", "TOBAL N2", "TWISTED METAL 2", "ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3".**

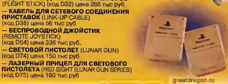
ВНИМАНИЕ! МАГАЗИН ИМЕЕТ ПРАВО ЗАМЕНЫ В КОМПЛЕКТАХ ОТДЕЛЬНЫХ ДИСКОВ С ИГРАМИ НА РАВНОЦЕННЫЕ ПО ЦЕНЕ И ЖАНРУ

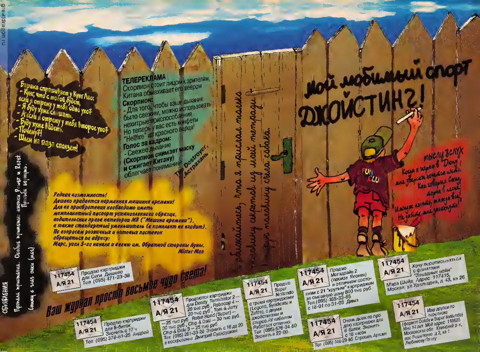
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ДЛЯ SONY PLAYSTATION:



- **АНАЛОГО-ЦИФРОВОЙ РУЛЬ (в комплекте с педалями)** (ANALOG and DIGITAL STEERING WHEEL) (код D16) цена 613 тыс руб
- **КАРТА ПАМЯТИ НА 180 БЛОКОВ** (180 BLOCK MEMORY CARD) (код D23) цена 256 тыс руб
- **КАРТА ПАМЯТИ НА 360 БЛОКОВ** (360 BLOCK MEMORY CARD) (код D24) цена 316 тыс руб
- **ДЖОЙСТИК ДЛЯ АВИАСИМУЛЯТОРОВ** (FLIGHT STICK) (код D32) цена 266 тыс руб
- **КАБЕЛЬ ДЛЯ СЕТЕВОГО СОЕДИНЕНИЯ ПРИСТАВОК** (LINK-UP CABLE) (код D38) цена 66 тыс руб
- **БЕСПРОВОДНОЙ ДЖОЙСТИК** (REMOTE JOYSTICK) (код D54) цена 336 тыс руб.
- **СВЕТОВОЙ ПИСТОЛЕТ** (LUNAR GUN) (код D74) цена 150 тыс руб
- **ЛАЗЕРНЫЙ ПРИЦЕЛ ДЛЯ СВЕТОВОГО ПИСТОЛЕТА** (RED SIGHT (LUNAR GUN SERIES) (код D75) цена 160 тыс руб







Мой любимый спорт ДЖОЙСТИНГ!
МЫСЛИ ВСЛУХ
Когда я играю в "Дюну", мне зверски хочется пить. Как говорил Сагу, торча в песке: "Имидж ничто, жажда все!" Не дай бог мне засохнуть!"
FUN CLUB
...бижайтесь, что я прислал только ...овину секретов из моей тетради, ...рую половину съела собака.
ТЕЛЕРЕКЛАМА
Скорпион стоит лицом к зрителям, Китана обмахивает его веером
Скорпион:
- Для того, чтобы ваше дыхание было свежим, можно использовать нехитрые приспособления
Но теперь у вас есть конфеты "Hellfire" из красного перца!
Голос за кадром:
- Свежее дыхание
(Скорпион снимает маску и сжигает Китану)
облегчает понимание!
The Destroyer, Астрахань
Барака спрашивает у Кунг Лао:
- Кунг, что с тобой будет, если я отрежу у тебя одно ухо?
- Я буду хуже слышать.
- А если я отрежу у тебя второе ухо?
- Буду хуже видеть.
- Почему?!
- Шлем на глаза сползет!
Редкая возможность!
Дешево продается карманная машинка времени!
Для ее приобретения необходимо иметь межпланетный паспорт установленного образца, водительские права категории МВ ("Машина времени"), а также стандартный уменьшитель (в комплект не входит).
По вопросам розничных и оптовых поставок обращаться по адресу:
Марс, угол 5-го канала и аллею им. Обратной стороны Луны.
Mister Man
ОБЪЯВЛЕНИЯ
Пропала приставка. Особые приметы: кнопки Power и Reset. Прошу вернуть.
Сниму с глаз очки (мег).
Ваш журнал просто восьмое чудо света!
117454 А/Я 21
Продаю картриджи для Сеги. Дешево. Тел (095) 471-23-38
117454 А/Я 21
Продаю картриджи для 8-биток. Звонить с 17 ч. Тел (095) 378-81-25 Андрей
117454 А/Я 21
Продаются картриджи для Dendy: Terminator 2 — 20 тыс руб, Robocop 4 — 20 тыс руб, Tom & Jerry — 25 тыс руб, Robin Hood (Super) — 30 тыс руб, Chip & Dale — 30 тыс руб, Chip & Dale 3 — 25 тыс руб. Тел (095) 261-33-28. Звонить с 16 до 20 в воскресенье. Дмитрий Сударушкин
117454 А/Я 21
Продаю Super Nintendo с тремя картриджами (Legend, Syndicate и Zelda), с двумя джойстиками и стерео AV кабелем. Работает отлично. Тел (095) 576-34-60. Звонить в 22 00
117454 А/Я 21
Продаю Мегадрайв 2 (произв. Япония) в отличном состоянии с 21 "крутым" картриджем за смешную цену 800 тыс руб. Тел (095) 465-33-65 с 18-01 по 31-03. Дима
117454 А/Я 21
Очень дешево продаю картриджи для 8 биток. Звонить с 18 часов. Тел (095) 448-29-95. Спросить Артема
117454 А/Я 21
Хочу переписываться с фанатами "Звездных войн". Мара Шейд. Адрес 117415, Москва, ул Удальцова, д 43, кв 26
117454 А/Я 21
Ищу друзей по переписке (формат Dendy и Super Nintendo). Мне 14 лет. Мой адрес 141625 Московская обл, Клинский р н, пос Решеткино, д 2, кв 1. Любимову Павлу
greatdragon.ru


червяк
ДЖИМ
специально для журнала «Великий D/ракон»
greatdragon ru

Хотите получать призы за каждый новый секрет, присланный в редакцию?

Тогда УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСЕ «1 секрет — 1 картридж»!

УСЛОВИЯ КОНКУРСА:

На этой странице вы видите аниотации игр для Мегадрайва. Каждый геймер, чей секрет (пароль, прием, полезиый совет) к одной из этих игр будет опубликоваи, получит приз по принципу "1 секрет — 1 картридж". ПРИЗОВОЙ КАРТРИДЖ ВЫ ВЫБИРАЕТЕ САМИ ИЗ ДАННОГО СПИСКА! В ПИСЬМЕ РЯДОМ С СЕКРЕТОМ НАПИШИТЕ НАЗВАНИЕ ИГРЫ (ИЗ ТЕХ, ЧТО УКАЗАНЫ НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ), КОТОРУЮ БЫ ХОТЕЛИ ПОЛУЧИТЬ В КАЧЕСТВЕ ПРИЗА. НА КОНВЕРТЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАДПИШИТЕ: "1 СЕКРЕТ — 1 КАРТРИДЖ". Сообщаем также, что и участники, и призеры этого коикурса остаются участниками основного конкурса нашего журиала.



AODAMS FAMILY

В семье Аддвмсов происходят такие невероятные вещи, что сам черт ногу сломит, пытаясь в них разобраться. А вы?

MICROMACHINES MILITARY

Увпекательные гонки на мапеньких таких, игрушечных, машинках. Которые, однако, здорово умеют стрелять.

BLOCKOUT

Объёмный супер-тетрис. Ультра-новая концепция старого всем извеcтного бестселлере. Игра с элементвми пространственного ориентировения.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Вот он, хоккей для настоящих... мутантов! Обладатель кубка Станпи "Oetroit Red Wings" не продержался бы и периода против, скажем, "Pucksucker Pukes".

CASTLEVANIA BLOODLINES

Из трех самых известных средств борьбы с вампирами (чеснок, серебряная пупя, осиновый коп), выберите четвертое — мастерство геймера.

POPULOUS-II: TWO TRIBES

Однв из самых сложных стратегических игр нв "Мегадрайве". Вашв зедача как мудрого правителя обеспечить благосостояние своих подданных за счет соседних нвродов.

THE CHAOS ENGINE

Шесть наемников отправпяются в путь, чтобы уничтожить чудовищную Машину Хаоса. Впереди вас ждут четыре огромных этвпа и реки крови.

SNAKE RATTLE'N'ROLL

Трехмерная бродипка, в которой вы вместе со змеями попзаете в поисках флага. Причем в ритме рок-н-ролла.

GAUNTLET IV

В таинственных запутэнных лабиринтах спрятаны закопдованные сокровнща. Отыщите их, пристрелив всех тех, кто вам мешает.

SPEEDBALL 2

В этой спортиеной игре будущего разрешено все: любые сиповые приемы, бить по мячу можно руками, ногами и даже гоповой. А мяч, между прочим, стапьной.

THE HOOK

Кровожадный капитаи пиратов Крюк решил похитить детей Питера Пэиа, чтобы заставить своего злейшего врага принять вызов на поединок. Не мучайте бедиого пирата — примите вызов

THEME PARK

Качаться на качепях-карусепях, в перерывах попивая коке-копу, все умеют. А спабо вам самим построить Перк Рвзвлечений?

THE LAWNMOWER MAN

Попеты в фантастическом созданном компьютером мире с сумвсшедшей скоростью — гпавнвя изюминка этой игры.

ZOOP

Новое творение в жанре тетрис, здесь ваши пучшие помощники – стальные нервы и жепезнея логика.

КОНКУРС «1 СЕКРЕТ — 1 КАРТРИДЖ» ПЕРВЫЕ ИТОГИ



Another World
Пароли 10 HRTB, 11 BRTD, 12 TFBB, 13 TXHF, 14, CKJL, 15 LFCK

Scorpion, г Елец
(приз Micromachines Military)

Blockout
Совет Все элементы появляются в левом нижнем углу, и поэтому, если начать заполнение с правого верхнего угла, у вас будет больше времени на размышления

Вовик Л и Сергей М., г Петрозаводск
(приз Thame Park)

Blockout
После того, как вы уронили блок, у вас есть одна секунда, в течение которой его еще можно передвинуть Иногда это позволяет исправить допущенную ошибку

Леонид Леонов, г Удомля
(приз The Lawnmower Man)

Popelоes II: Two Tribes
Коды Мир 200 — EOAMPMET
Мир 300 — BILQAZOUT
Мир 400 — BADMEILL

Андертейкер, г Томск
(приз Mutant League Hockey)

Popeloes II: Two Tribes
В игре можно выбирать уровни, главное уметь умножать на пять Выберите опцию NEW GAME, затем нажимайте "Start", чтобы попасть в меню ввода пароля Теперь зажмите кнопку B Если вы будете передвигать курсор с одной буквы пароля на другую, начнут появляться цифры Теперь введите число, в пять раз большее номера уровня, на который вы хотите попасть

Alex M., г Москва
(приз Snaka Rattle'n'Roll)

Populous II: Two Tribes
Выбор новой опции выбора уровня сложности EASY Войдите в экран опций и трижды очень быстро A,B,C Вы услышите звук, и появится новая опция EASY

Kabal и Stryker, г Владивосток
(приз Castlevania Bloodlines)

Costlevonio Bloodlines
Пароли (уровень EXPERT)
Обозначения 1 = топор, 2 = корона, 3 = камень, — = пусто

Для Эрика (воин с копьем)

2 уровень	1221	----	1123	-12-
3 уровень	1211	1--2	111-	2111
4 уровень	13--	-2-3	323-	312-
5 уровень	12--	1--2	3-1-	2131
6 уровень	1121	-2-1	3-12	112-

Для Джона (воин с кнутом)

2 уровень	-112	1---	-221	---1
3 уровень	132-	22-3	3132	31-1
4 уровень	1332	32-3	3313	312-
5 уровень	--2-	1---	112-	--1-
6 уровень	1121	32-2	312-	21--

Александр Гусев, г Ивантеевка, Московская обл
(призы Addams Family и Zoop)

Costlevonio Bloodlines
Сильная магия С+вверх
Высокий прыжок вниз и, когда герой начнет мигать, прыгайте

Дима Еремин, г Москва (приз The Hook)

Theme Pork
Если в игре (когда строишь парк) зажать "Start", то кнопка A будет уменьшать скорость игры, B — увеличивать, а C — открывать/закрывать парк

Курилка Смоук, г Лыткарино, Московская обл.
(приз Another World)



Theme Pork
Чтобы избежать проникновения в парк хулиганов, поставьте на самом входе охранника вместе с клоуном Тогда после избиения клоуна нарушителя сразу обезвредят

Минер, г Реутов, Московская обл
(приз Micromachinas Military)

Theme Pork
Пароль 8AAACAA9999 даст вам 1 миллиард долларов, которые не заканчиваются

Алаксандр Блехман, г Харьков, Украина
(приз Populous II)

Snoke Rottle'n'Roll
1 В первом и втором уровнях наверху есть недоступные уступы с призами До них ни долезть, ни допрыгнуть Чтобы попасть на один из таких уступов, нужно осторожно спрыгнуть к подножию горы в воду и подождать акулу Она вас укусит, вы потеряете единицу (один шарик) энергии, но змейка от укуса подлетит высоко вверх И вы сможете, направив в полете змейку, попасть на ранее недоступный уступ с каким-нибудь призом
2 Из третьего уровня можно сразу попасть в пятый Когда вы увидите гору с рядом уступов (на одном из них штука, похожая на будильник), возьмите поблизости ключ и прыгайте с разгона по уступам Вы окажетесь на верху горы, где есть люк, ведущий на пятый уровень
3 Если в четвертом уровне у весов вам не хватает шариков, чтобы при взвешивании весы зашкалили, не отчаивайтесь
Посмотрите, на вас летят наковальни Не теряйтесь, сделайте так, чтобы одна наковальня попала на весы Весы зашкалят, прозвенит звонок, и дверь в следующий уровень откроется!

D S V, г Москва
(призы Theme Park, Populous II, Another World)

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит



Earthworm Jim 2
Пароли (для всех уровней сложности одинаковы) 2 B2495, 3 X6673, 4 R1435, 5 B0817
Кирилл Голиков, г Сергиев Посад, Московская обл

Tale Spin
Чтобы взять приз, лежащий между двумя возвышенностями, летите вниз, а когда конец экрана будет уже близко, нажмите А.
Video Lyoha, г Москва

Tiny Toon
На наклонной поверхности присядьте, и, съезжая вниз, вы сможете без риска для себя сшибать своих врагов На боссах не пробовал
Fatal Rain, г Киров

Deak Heroes
Флоридцы обладают колдовскими свойствами К примеру, их капитан способен кидать с помощью колдовства самые различные предметы лесенку, ящик, камень, мусорный бак, скейт Возьмите любой предмет, перейдите на непрерывный бег и нажмите В Вы будете крутиться, а предмет летать вверх-вниз Остается нажать только кнопку А, и предмет сам полетит с бешеной скоростью ближайшему противнику прямо в лоб
Александр Разуванов, г Хабаровск

Mickey's Safari
Нажав "Select" во время игры, вы попадете на выбор стадий
Андрей Мосин, г Пермь

Son Son 2
На первом уровне, взяв меч, ничего не покупайте Вы сделаете это после того, как победите босса — так у вас будет больше денег
Super Combo Master, г Хадыженск, Апшеронский р-н, Краснодарский край

Blaster Master
В дополнение совета Craze Wolf из Калуги (№33) После завершения четвертого уровня идите во второй — под входом в основной лабиринт находится пятый уровень Последний, седьмой, уровень находится в третьем уровне за стенкой с шипами Но в него мне удалось попасть, только пройдя шестой уровень
Артем Овсянников г Москва

2010 год (Street Fighter 2010)
Супер удары
Мощный выстрел из руки — вправо, вправо, вправо+B,
Выстрел вверх в коленя — вниз+B,
Удар с переворотом в воздухе — А, влево+B
Максим Рубанович, г Новокузнецк, Кемеровская обл

Pac-Mania (Pac-Man 2)
Если пройти четвертый уровень и продолжить игру с первого уровня, ваша скорость и скорости ваших врагов возрастут вдвое
Screamer, г Москва

8 бит

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Operation Wolf
Секретный этап перед выбором этапов нажмите В и через секунду на втором джойстике нажмите на середину крестика
Johnny Cage, г Сыктывкар

Addams Family 2 Values
Нажав один раз кнопку "Select", вы продвинете Пагсли на один шажок влево, а нажав В — вправо Это прием полезен, когда нужно точно стать на место, с которого будет совершиться прыжок
Кирилл Голиков, г Сергиев Посад, Московская обл

Power Punch 2
На экране, где высвечивается характеристика противника, зажмите Select и нажмите Start Вы переключитесь на следующего бойца Так можно делать неограниченно и даже увидеть концовку игры
Артем Овсянников, г Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Duck Tales 2
В игре есть бонус Попасть в него можно так. Дойдите в уровне "Гималаи" или "Африканские копи" до Зигзага и согласитесь лететь с ним Когда на экране появится вертолет со Скруджем и Зигзагом, нажимайте много раз вниз+А+B Вертолет где-то на середине экрана рухнет вниз, в облака Там и будет бонус Но учтите, что если вы замешкаетесь при игре в бонусе и уйдете за экран, то не получите денег ни за бонус, ни за сокровища, набранные в уровне
Fatal Rain, г Киров

Zanac
Чтобы прослушать 35 мелодий, надо подождать немного, пока идет заставка, а когда начнется демо, нажать на 2-м джойстике А+B, а на 1-м — Start
Олег Щербаков, г Киржач, Владимирская обл

8 бит

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

The Jetsons

Если в игре нажать на Start, то появится экран выбора различных приспособлений, которые дают вам спасенные члены семьи. Выбор выполняется нажатием джойстика "вправо". Данный прием действует с четвертого уровня, и при наличии у вас энергетических капсул.

Артем Овсянников, г Москве

Crocodile Sir

1) Наверное, многие бы хотели в этой игре (она описана в №25) с самого начала, а не с шестого уровня, иметь кнут — лучшее оружие в игре. Предлагаю такой способ. Зайдите в TRAINING, выберите первую надпись и "помочите" в свое удовольствие мужиков, у одного из которых есть кнут. Конфискуйте его и пройдите до конца тренировку. Затем смело начинайте игру. У вас будет кнут да еще награда за пройденную тренировку — квадратик с буквой L. Благодаря нему, вы не умрете, когда кончится энергия.

2) В этой игре есть очень прикольный прикол. Когда вы показали двум финальным боссам "где крокодилы зимуют", подойдите к месту заточения невесты. Она радостно выбежит из темницы вам навстречу, а вы убегайте от нее! Даю 100%, что она вас не догонит! Бег по кругу будет продолжаться, пока это не надоест компьютеру, и он не прекратит этот странную гонку. Если девица вас так и не догнала, то, вместо объятий, показываемых обычно, вы увидите пустые ворота. Затем вам назовут потевших над созданием игры и на фоне тех же ворот напишут THE END.

3) Наконец, гвоздь программы! Итак, вы прошли игру. Перед вами THE END. Нажимайте Start (ни в коем случае не Reset) и начинайте игру. В первом же уровне "сыграйте в ящик". Продолжение не берите, а подождите, когда на счетчике появится "0". Перед вами НОВАЯ, пятая ОПЦИЯ "QUIZ" ("ШУТКА"). Что в ней, в этой "шутке", я так и не определил — все написано на китайском. Но, похоже, там какой-то тест. Может, кто китайский знает и объяснит, что к чему в этой опции.

Steel Rat, г Ростов-на-Дону

Godzilla

Чтобы выйти с этапа, нужно встать на тарелку в дальней клетке и нажать 4 раза A.

Максим Романцов, г Вологда

Sword Master

Бесконечные продолжения. На заглавном экране, зажав вниз+Select, нажмите Start.

Евгений Фомин, г Междуреченск, Кемеровская обл.

Soccer Fight 3

Хотите, чтобы мяч остался глубоко в грязи? Залезьте с мячом в грязь и утопите там мяч. Когда в вас ударит молния, то вы вылетите из грязи, а мяч в ней и останется. Теперь, чтобы достать его оттуда, вам придется утонуть в том же месте. Зато затем вы вынырнете с мячом.

Александр Разуванов, г Хабаровск

Captain majic. Пароли:

(прислал Алексей Осин, г Лихославль Тверская обл.)

1. ちくもぞみ ぱきしおじ あこるいぞる
   じねりるさ ぴなぬじた ろれちねょて
2. つしはぞめ わばしぬぺ あなりめぱる
   しつさるひ ぶねぬずね ぶぞくねのと
3. てねおぞS しくしくば あすへぬへれ
   ひぞにれひ あねぬぞみ ぶぎぷのりと
4. とねょぞり とぱふごば あれのべろれ
   うぱびれさ やじきばろ ぶえぬひちと
5. なわわぞろ ふろふしば あさりこみろ
   ぶもむろさ ちあきべず ぶさしねぶな
6. にわくぞぎ ろくふせば ちこのべぱろ
   ぴややろさ ぴくきぱわ ぴれやのせな
7. めとぴぞず くけふてば ぜいへぬえぶ
   めよたぶひ おけきやふ はみぞのSめ
8. めろまぞぶ Sのふねぱ ぜやへるはぐ
   せおとぐぐ やけきしび はひはのぱね

MegaDrive™

Chakan: the Forever Man

Все микстуры. Начните игру и войдите в экран с выбором оружия. На втором джойстике несколько раз повторите серию Start,A,B,C.

Полное вооружение. В том же экране на втором джойстике нажмите вверх, вниз, вправо, влево.

Макс, г Москва

Arch-Rivals

Для выигрывания вбрасывания мяча при начале матча зажмите A и "Start".

Alone Star, г Кирое

Red Zone

Код последнего уровня с 10-ю жизнями AAABCBCABAC

Просто Андрюха г Красногорск, Московская обл

Hellfire

Супер трудный режим и 99 продолжений: в OPTIONS поставьте на HARD и подождите несколько минут до появления надписи "YEAH, RIGHT".

Владимир Терехов, г Москва

Barkley: Shut up and Jam! 2

На паузе укажите QUIT. Теперь в игре, нажав 3 раза A, вы можете взять в команду Blade, 6 раз A — Jim-pack, 3 раза B — все игроки Barkley.

Максим Шереметьев г Ростов-на-Дону

Zool

Дополнительные энергия и время. Зажмите Start и наберите B,A, вправо, вправо, A,C, вверх, вниз, A.

Михаил Сврин г Москва

MegaDrive™

Where in the World Is Carmen Sandiego?
Супер ищейка времени MJDFSGG
Захватчик Кармен MJDFPDG
Супер концовка JHBHHXS

Павел Алексанов, г Томск

E-SWAT
Звуковой тест На экране с надписью THE END нажмите и держите ВНИЗ ВЛЕВО и ABC Затем жмите START, пока музыка не начнет повторяться

Андрей Перкин, г Кемерово

Pac-Man 2. The New Adventures
Игра оригинальным Пэк-меном. PCMNORG
Игра молодым Пэк-меном (Pac jr) PCJRDPW

Андрей Дмитриев г.Люберцы, Московская обл

Metal Marines
Д35 у Beast Wrestler
Тест звука Нв титульном экране зажмите одновременно и держите А, В, С

Группа "Чудовищных бойцов за мир в Сибири и на Крайнем Севере", г Хабаровск

Muhammad Ali Heavy Weight Boxing
Перед боем с Мухаммедом Али наберите код H070007Z Теперь в случае вашего поражения его физиономия появится на теле рефери

Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл

NBA Jam
Усиление защиты на экране TONIGHT'S-UP нажмите любую кнопку 5 раз и держите ее до появления на экране спортивной площадки
Быстрая и атакующая игра на экране TONIGHT'S-UP нажмите любую кнопку 13 раз Теперь нажмите и держите до появления на экране спортивной площадки B и C
Неограниченное ускорение игры на экране TONIGHT'S-UP нажмите три любые кнопки 7 раз и держите их до начала игры

Smoke г Тосно, Ленинградская обл



Madden NFL'95
Турбо режим В экране установки режимов введите код A, C, C, B, B Вы услышите "Бум", а на экране возникнет таинственная надпись о каком-то времени постройки чего-то "Built on 8/23/94, 9 54 PM"

Sub, г Новосибирск

Michael Jackson's Moonwalker
Выбор уровня На заставке на втором джойстике зажмите ВЛЕВО-ВВЕРХ+A, затем нажмите START После появления надписи ROUND 1 стрелками можно будет менять уровень

Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл

Syndicate
Выбор оружия и уровня В экране ввода пароля введите HACKER 5Q VAD, а на титульном экране нажмите "Start"

Sub, г Новосибирск

Rock'n'Roll Racing
Пароли для новобранца
NG30 Q9WV RSGM
YH70 QSY3 QQGM
PK5H RHW3 QN6P
L!70 QQWS 8SGM

Сергей Лымкин г Якутск

Mazin Saga: Mutant Fighter
Увеличение изображений на весь экран В OPTIONS установите звуковой тест на 18, а звуковые эффекты на 72 и нажмите START

Golovin-Zero, г Подольск

Vectorman
Вывести координаты местонахождения пилота на паузе BA, влево, влево

Константин Илюшенко, Данил Ларинин, г Пермь

James Pond
Переход на следующий уровень На заставке нажмите C+влево, Start В игре нажмите A+B+C и вверх, вниз, влево вправо

Владимир Марченко, г Минск, Беларусь

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo™



Battletech
Увеличение сложности игры. На титульном экране одновременно нажмите Select и L.
Сергей Свиридов, г Томск

SUPER PROBOTECTOR

Super Probotector
Allee Rebels
Хочу дополнить ФП и Scorpiona (№32). Если одновременно нажать L и R, ваш персонаж не только повернется к экрану лицом, но и вытащит второй автомат
А это значит, что, если держа эти кнопки, нажать еще и на Y, герой поведет стрельбу сразу из двух автоматов!
X Men, г Зеленоград

Water World
Код на последний этап: WWKJQ
Ренат Садардинов, г Воркута

Jedge Dredd
Пароли 1 QBGB, 2 FCWZ, 3 DXHG, 4 YGRZ
Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл

Biker Mice from Mars
Сверх сложный режим. На экране с главным меню на втором джойстике нажмите вверх, X, влево, Y, вниз, B, вправо, A, вверх, X. Вы услышите возглас Карбункула. Теперь начните игру и вновь войдите в меню — вы увидите новую опцию "Super Hard"
Undead Boy, г Петропавловск-Камчатский

F-ZERO

F-Zero
Чтобы попасть в класс мастеров, вы должны пройти пять кругов в классе экспертов, заняв место, не ниже третьего
Евгений Кругляк, г Киев, Украина

On the Ball
Пароли
Последний уровень — WRJMH,
переключение мячей — GFXJF,
изменение гравитации — ZLJPJ,
тест звука — NRRRP,
лучшее время — ZNGGX
Анна Свитко, г Краснодар

Badical Rex
Выбор уровня. На титульном экране на втором джойстике наберите вправо, A, вниз, вправо, Y, X.
Dragon-fan, г Санкт-Петербург

SUPER METROID

Super Metroid
Найдя Hi-Jump Boots ваша героиня получит возможность делать суперпрыжки
Разбегитесь, зажав кнопку бега, затем, когда разгонитесь до сумасшедшей скорости, резко сядьте, продолжая держать "бег" Самус должна замигать, и в этот момент жмите кнопку прыжка
Юрий Полуэктов, г Железнодорожный, Московская обл

Weopeelord
Случайный выбор игрока. На экране выбора игрока (только при игре вдвоем!) зажать L+R, затем нажать Start
G Funk, г Одинцово, Московская обл

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Networh Q Rally
Пароли на все трассы с наименьшим временными показателями
2 DFGRRMCHJQ,
3 DBSGRJCHQP,
4 DCRLQQCHSS,
5 DJRJQPCHSQ,
6 DKPGQBCHPB,
7 DGHNTSCHBH,
8 DHNGTGCHNC,
9 DNPJTFCHNL,
10 DPNHSMCHHQ,
11 DLGQSBCHDG,
12 DMPGMRCHHP
Димон Ман, г Москва

Exo Sqeard
Чтобы посмотреть концовку игры, введите код REVOEMAG
Big Man, г Москва

Pipe Dream
Введя пароль 3P7DS1WSNDFPPP, вы начнете игру в этапе "D" с максимальным запасом жизней
Денис Макаров, г Москва

Wiz'n'Liz
Пароль последнего уровня TRKQQMSC
Cyberdimon, г Москва

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:
неизвестный автор,
Иващенко Евгений (г.Владикавказ) – 2 рисунка,
S.Boss (г.Москва),
Озерский Валентин (г.Москва),
неизвестный автор,
Батанов Андрей (г.Москва),
Нагорнов Олег (г.Раменское),
Моруков Алексей (г.Щелково),
Тровкин Григорий (г.Москва),
Павел Бывалый (г.Москва),
Русаков Юрий (пос.Клишино)

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

PlayStation

Agile Warrior F-111X
Неуязвимость. На паузе нажмите ←, □, □, □, □, ↑, △, △, △, →, ○, ↓, X, △, △, △, □

Reptile и Killer, г Москва



Dark Forces
Код последнего уровня: RT2 W12 1V7J

M Bison г.Волгоград

Loaded
На паузе зажмите L1 и L2 (секунд на 10) и, продолжая держать эти кнопки, введите следующие коды:

Здоровье – →, →, ←, ↓, ↓, ↑, △, ○,
Оружие – ↓, →, ○, ←, →, ○,
Сила – →, ↓, →, △,
Жизни – ←, ↓, →, △, □, X, ○,
Пропуск уровня – X, R1, △, R1, □, ○, R2, R2, X, □, △, X,

Алексей Корухов, г Москва

Rally Cross
Чтобы вам стали доступны все трассы и машины, войдите в режим SEASON и вместо своего имени введите код WEEOO

Руслан Такахо, г Майкоп

Road Rash
Чтобы погулять по трассе пешком, нужно остановить мотоцикл и нажать ↑+R1+L1

Alien 3, г Таллин, Эстония

Tomb Raider
Пропуск уровня на экране инвентаря наберите L2, R2, △, L1, L1, ○, R2, R2

Максим Рубанович, г.Новокузнецк

Spider
В любой момент игры войдите в паузу и наберите □, △, ○, X, ○, △, отпустите паузу – восполнится все оружие и все жизни

△, □, ○, △ – Паук уменьшится до размеров блохи

Jason, ред

The Need for Speed 2
На главном меню войдите в Options, затем в Password и наберите следующие комбинации:

LILZIP – Форд Индиго
SHOTME – Дополнительный саундтрек
POWRUP – Мощный двигатель для всех машин

26(!) секретных машин.
На главном меню войдите в Password, затем в Options и наберите любую из понравившихся вам комбинаций:

ARMYME – Армейский грузовик
BUSME – Желтый школьный автобус
BEETME – Машина с откидным верхом
BMRME – БМВ
BNZME – Мерседес Бенц
BUGME – Фольксваген "жук"
CITME – Ситроен
JEPME – Команч
LCME – Ландкруизер
LIMOME – Белый лимузин
MAZME – Мазда Миата
QUATME – Ауди Куатро
SEMIME – Грузовичок
SNOWME – Нечто, вроде армейского грузовика
TRAMME – Трамвайчик
VANME – Микроавтобус
VOVME – Вольво
YKME – Джип Ранглер
CRATME – Коричневый деревянный грузовик
LOGME – Деревянное бревно
OUTHME – Маленький коричневый шкафчик
STDAME – Стенд зеленый
STDBME – Стенд синий
STDCME – Стенд красный
TREXME – Тираннозавр
WAGOME – Старинный пикап

Примечания. Если вы хотите использовать эти пароли для игры вдвоем, окончания ME поменяйте на U.

И еще один, последний, секрет: девять разных видов на ваш автомобиль с разных углов. Для этого начните любую гонку и сразу нажмите и держите четыре шифта и все четыре кнопки. Держите и не отпускайте все это, пока не пройдет надпись LOADING, до начала гонки, затем отпустите и ... пожалуйста.

Jason, ред

Norse by Norsewest
Пароли на все этапы

01 – NTRO, 02 – 1STS,
03 – 2NDS, 04 – TRSH,
05 – SW1M, 06 – WOLF,
07 – BR4T, 08 – K4RN,
09 – BOMB, 10 – WZRD,
11 – BLKS, 12 – TLPT,
13 – GYSR, 14 – B3SV,
15 – R3TO, 16 – DRNK,
17 – YOVR, 18 – OV4L,
19 – T1N3, 20 – D4RK,
21 – H4RD, 22 – HRDR,
23 – LOST, 24 – OBOY,
25 – HOM3, 26 – SHCK,
27 – TNNL, 28 – H3LL,
29 – 4RGH, 30 – B4DD,
31 – D4DY

Jason, ред

War Gods
Секретные коды, вводятся в опциях:

Бесконечные кредиты: 0705
Неуязвимость – игрок 1: 2358
Неуязвимость – игрок 2: 1224
Больше вреда – игрок 1: 7879
Больше вреда – игрок 2: 3961
Играть Гроксом: 6869
Играть Экзором: 2791
Концовка после 1-й победы: 4258
Облегченные Fatality: 0322 (на нужном расстоянии просто нажмите BP+HH, при этом Fatality должны быть включены)

Агент Купер, ред

Tigershark
Зайдите в Password и наберите:

RUBLE – усовершенствовать оружие
SOYUZ – минимальная гравитация
SNEEG – скрытая игра
KIEV – доступ в фильм меню
AKULA – задание 2
PASHA – задание 3
MIRAS – задание 4
NAKAT – задание 5
REZKY – задание 6
TUCHA – задание 7
ZARYA – задание 8
VOSTA – задание 9

Jason, ред

Tobal 2
На экране выбора игрока нажмите L2+R2 одновременно и, держа их, выберите игрока кнопкой X. Уже в режиме боя нажмите L2 – для уменьшения персонажа или R2 – для увеличения.

Jason, ред

ТАМАГОЧИ – твой виртуальный друг от СИМБА'С

Малыш Кидди
Если Кидди умер, необязательно перезапускать игру труднодоступной кнопкой RESET. Когда на экране появится надгробие, нажмите одновременно кнопки A и C.

(Но если вы оставили своего подопечного в состоянии "привидения" на длительный срок, этот прием перестает срабатывать – ред.)

Александр Поляков, г.Москва

Малыш Кидди и цыпленок Чик
Можно обмануть игру и ускорить рост своего подопечного. Для этого в игре перейдите в режим установки времени (как это делается, написано в инструкции) и переведите часы на 11.59pm. Через 1 минуту у ваших подопечных пройдет целый год жизни. Внимание! По моему опыту переводить время желательно в спящем положении – меньшая вероятность внезапной смерти.

Александр Поляков, г Москва

Малыш Кидди и цыпленок Чик
Как сделать, чтобы Кидди или Чику при рождении сразу был бы один год?

1. Нажмите RESET (кнопка сзади корпуса)
2. Нажмите кнопку B, и у вас появится режим установки времени
3. Установите время на 11-59 pm

И Кидди или Чик родится годовалым.

Александр Поляков, г.Москва

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

Малыш Кидди
У меня сытый и здоровый Кидди дважды умирал в момент достижения возраста пяти лет. Я нашел, что преодолеть этот барьер можно во сне, то есть когда Кидди просыпает свой пятилетний день рождения.

Дмитрий Суматохин, г Москва

NON STOP! Играем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 32-34

(О) — описание, решение, (А) — анонс, новость, (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем», (арх) — из архива журнала, ред. – сотрудник редакции

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок – Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, Lifa

634 Sword (634 May)
№34 с 88 (НП) Роман Божко г Магадан 7

Addams Family Values
№34 с 88 (НП) Алексей Ходосуев, г Москва

Batman Forever
№34 с 88 (НП) D S V г Москва

Batman Returns
№32 с 88 (НП) Сергей Журавлев г Рязань

Blaster Master
№33 с 89 (НП) Craze Wolf г Калуга

The Blues Bros
№34 с 88 (НП) Павел Ушков, г Москва

Boogerman 2. The Final Adventure
№33 с 70 (О) Jason, ред

Boulder Dash
№32 с 88 (НП) Александр Панарин г Москва
№32 с 88 (НП) Игорь Сергунов, г Уфа

Castlevania
№34 с 88 (НП) Craze Wolf г Калуга

Chi-Dey Story (Gurdich Romances)
№34 с 88 (НП) Shark, г Ростов на Дону

Cliffhanger
№33 с 88 (НП) Сергей Журавлев г Москва

Dead Fox (Mortal Arms)
№33 с 66 (О) (начало) V I P г Воскресенск
№34 с 60 (О) (окончание) V I P г Воскресенск

Devil Boy
№32 с 88 (НП) Gamer V R г Благовещенск

Dinowars
№33 с 88 (НП) Гарик г Одинцово, Московская обл

Dizzy
№34 с 88 (НП) Shark, г Ростов-на Дону

Dollar Chunfo
№32 с 88 (НП) Владимир Бакши г Южно Курильск

The Dragon
№32 с 68 (О) G Dragon, ред

Dragon Buster 2
№34 с 88 (НП) Владимир Бакши г Южно Курильск

Earth Worm Jim 3
№33 с 72 (О) G Dragon, ред.

Empire Strikes Back
№32 с 77 (О) Duck Wader, ред.

Explosion
№33 с.60 (О) Eler Cant ред

F1 Sensation
№33 с 88 (НП) Killer Instinct, г Москва

Final Fight (Battle Road, Fighting Road)
№32 с 88 (НП) Сергей Ф г Москва
№33 с 88 (НП) Highlander, г Москва

Fire Fighter
№34 с 88 (НП) Константин Цепаляев г Москва

Flintstones 2 The Surprise of Dinosaur Peak
№32 с 88 (НП) Ф П и Scorpion г Москва

Guardian Legend
№33 с 89 (НП) Dr Gamer, пос Каменинец, Наро-Фоминский р-н Московская обл

Home Alone 2. Lost in New-York
№32 с 88 (НП) Max and Fox Mulder г Москва

Immortal
№32 с 71 (О) Дядька Rayden, г Москва

Kiwi Krasa
№33 с 88 (НП) Евгений Никитин п Кузнечное, Приозерский р н Ленинградская обл

Knight Rider
№33 с 88 (НП) Killer Instinct, г Москва
№34 с 88 (НП) Killer Instinct г Москва

The Last Ninja
№32 с 88 (НП) Дмитрий Волков г Орел

The Lion King (Super)
№33 с 88 (НП) Дмитрий Данченко г Ростов-на Дону
№33 с 89 (НП) Alex S , г Вологда

Lode Runner
№34 с 89 (НП) Денис Войток, г Курган

Max Warrior (Isolated Warrior)
№34 с 89 (НП) Павел Ярославцев г Москва

Mortal Kombat V Pro
№34 с 88 (НП) Сергей Журавлев г Рязань

Ninja Dragon Sword (Ninja Ryukenden)
№33 с 88 (НП) VR MAN г Калининград

Ninja Dragon Sword 3 (Ninja Ryukenden 3)
№34 с 89 (НП) Хакер X, г Киров

Ninja Turtles 3
№32 с 88 (НП) Сергей Журавлев г Рязань

Pinocchio
№34 с 88 (НП) Богдан Носенко г Пятигорск

Power Blade 3
№34 с 88 (НП) Серега Марков г Москва

Predator
№34 с 89 (НП) Sub-Dima и МК г Красногорск, Московская обл

Race America (American Race Cars)
№33 с.88 (НП) Killer Instinct г Москва

Robin Hood Prince of Thieves
№32 с 88 (НП) Лариса и Николай Зарапины г Тамбов

Robocop
№33 с 88 (НП) Диметродон, г Москва

School Fight
№34 с 89 (НП) Роман Божко, г Магадан 7

Sesame Street
№34 с 74 (О) Eler Cant, ред.

Side Pocket
№33 с 88 (НП) Александр Семенченко, г Чита

The Simpsons. Bart vs Space Mutants
№34 с 88 (НП) Юрий Гуцев г.Заозерск Мурманская обл

Somari
№32 с.88 (НП) Вовчан г Москва
№33 с 89 (НП) Craze Wolf г Калуга
№34 с 88 (НП) Александр и Сергей Перепелкины г Орел

Sun Soul
№34 с 66 (О) Александр Артеменко, ред.

Super Donkey Kong
№34 с 76 (О) G Dragon, ред

Superman
№34 с 89 (НП) AJ Alex, г Днепропетровск, Украина

Super Mario Bros 3
№33 с 88 (НП) Диметродон г Москва

Super Spy Hunter
№34 с 89 (НП) Александр Семенченко г Чита

Sword Master
№32 с 74 (О) Александр Артеменко, ред.

Tom & Jerry
№34 с 89 (НП) Денис Войток г Курган

Trojan
№32 с 88 (НП) Сергей Журавлев г Москва
№34 с 64 (О) Александр Артеменко ред

X-Men
№33 с 89 (НП) Killer Instinct г Москва

Yo! Noid
№33 с 88 (НП) Ozzy Spiller г Москва

Zen Intergalactic Ninja
№34 с 88 (НП) Сергей Терещенко г Москва

Zombies Ate My Neighbours
№34 с 88 (НП) Сергей Осташев г Тула

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

After Burner 2
№32 с 89 (НП) Eler Cant, ред

Aladdin
№32 с 89 (НП) VR MAN г Калининград (обл)

Alien Storm
№32 с.89 (НП) Eler Cant, ред

Another World
№32 с 90 (НП) Василий г Омск

Asterix and the Power of Gods
№34 с 90 (НП) Александр Блезман г Харьков Украина

Bad Omen
№33 с 89 (НП) Саша г Москва

Ballz
№34 с 90 (НП) Ted Grady г Москва

Blockout
№33 с 54 (О) Агент Купер ред

Bloodshot
№34 с 42 (О) Eler Cant ред

Boogerman. A Pick and Flick Adventure
№33 с 89 (НП) Мортал Комбатов г Гурьевск, Калининградская обл
№33 с 90 (НП) Руслан Кравченко г Олайне Латвия
№34 с 90 (НП) Flash, г Санкт Петербург

Brutal
№33 с 89 (НП) Александр Маркин г Москва

Burning Force
№32 с 89 (НП) Alone Star г Киров

Buster Douglas Boxing
№33 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Ленинградская обл

Captain Lant
№32 с 90 (НП) Артур г Нижневартовск

College Slam
№33 с 90 (НП) Eler Cant ред
№34 с 90 (НП) Masters Group, г Каменногорск Ленинградская обл

Crabballad
№33 с 90 (НП) Дмитрий Кравченко г Владивосток

Crue Ball
№33 с 89 (НП) Владимир Терехов, г Москва

Cutthroat Island
№34 с 91 (НП) Евгений Севастьянов, г.Красноярск

Cyberball
№34 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Ленинградская обл

Cyber Cop
№32 с 90 (НП) Strife и Evil President г Минск респ Беларусь

Dave Robinson's Supreme Court
№33 с 90 (НП) Masters Group, г Каменногорск Ленинградская обл

Deadly Moves
№32 с 90 (НП) Dark Eli & Grin Riot г Руза Московская обл

Devilish
№32 с 90 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Doom Troopers
№32 с 89 (НП) Grif Bio г Рязань

Donald in Maui Mallard
№33 с 42 (О) Александр Артеменко, ред.
№34 с 89 (НП) Евгений Левченко г Москва
№34 с 91 (НП) Flash, г Санкт Петербург

Dragon: the Bruce Lee Story
№32 с 90 (НП) Константин Андряхин г Челябинск
№34 с 91 (НП) Александр Болгаров г Ростов на-Дону

Dragon's Fury
№33 с 90 (НП) Strife и Evil President г Минск Беларусь
№34 с 90 (НП) Masters Group, г Каменногорск Ленинградская обл

Dragon's Revenge
№32 с 89 (НП) Алексей Прохоров г Кондрово Калужская обл

Dr Robotnic's Mean Bean Machine
№34 с 91 (НП) CD Маляс г Люберцы

Earth Worm Jim
№33 с 86 (НП) Eler Cant ред
№34 с 91 (НП) Евгений Левченко, г Москва

Earth Worm Jim 2
№33 с 86 (НП) Eler Cant ред.

El Viento
№32 с 89 (НП) Dark Eli & Grin Riot г Руза Московская обл
№33 с 89 (НП) Masters Group г Каменногорск Ленинградская обл

European Club Soccer
№32 с 90 (НП) Dark Elf & Grin Riot г Руза Московская обл

Fastest One
№32 с 90 (НП) Саша г Москва

Fire Shark
№34 с.89 (НП) Дмитрий Кравченко г Владивосток

Flashback
№33 с 89 (НП) Masters Group, г Каменногорск, Ленинградская обл

Flicky
№32 с 90 (НП) Александр Бдовин г Москва
№33 с 89 (НП) Кирилл К Женя 3 , г Санкт Петербург

Gadget Twins
№34 с 90 (НП) Автор неизвестен, Московская обл

Gain Ground
№33 с 89 (НП) Саша г Москва

Gargoyles
№34 с 90 (НП) Demon Tornado г Вологда

General Chaos
№33 с 89 (НП) Владимир Терехов г Москва

Granade
№34 с 90 (НП) Александр Воронин г Москва

Green Dog
№33 с 89 (НП) Александр Бдовин г Москва

Gunship
№34 с 91 (НП) Александр Воронин, г Москва

Harzog Zwai
№34 с 90 (НП) Владимир Верхотуров, г Москва

Immortal
№34 с 90 (НП) Владимир Терехов г Москва

Indy Car Nigel Mansell
№33 с 90 (НП) Владимир Терехов г Москва

Jennifer Capriati Tennis
№33 с 90 (НП) Дмитрий Кравченко г Владивосток

Judge Dredd
№34 с 90 (НП) Владимир Верхотуров г Москва

Lightening Force
№34 с 90 (НП) Автор не известен

Lord Monarch
№32 с 34 (О) Polymorph Sauronovich, ред.

Madden NFL'95
№34 с 91 (НП) Андрей Дмитриев г Люберцы, Московская обл

Mario Andretti Racing
№32 с 90 (НП) The Shadow г Солнечногорск Московская обл (Олег Шмалев)

Mario Lemieux Hockey
№34 с 90 (НП) Андрей Бжищюк, г Северск

McDonald's Treasure Land Adventure
№33 с 90 (НП) Андрей Пецко, г Ступино Московская обл

Mercs
№33 с 90 (НП) Кирилл К Женя 3 г Санкт Петербург

Mickey Mania
№34 с 91 (НП) Марианна А. г Уфа

MiG-29
№34 с 91 (НП) D S V , г Москва

Musha
№34 с 90 (НП) Smoke, г Тосно Ленинградская обл

NBA JAM
№33 с 89 (НП) Smoke г Тосно Ленинградская обл

NBA Live'95
№32 с 89 (НП) Eler Cant, ред.

NHL-96
№32 с 89 (НП) Eler Cant, ред.

NHL'97
№33 с.90 (НП) Димон Мэн г Москва

Normy's
№34 с 90 (НП) Роман Мишин, г Москва

Out Runners
№32 с 90 (НП) Noob Saibot г Москва

Pac-Man 2
№33 с 90 (НП) Андрей Дмитриев, г Люберцы Московская обл
№34 с 89 (НП) Александр Минашкин г Москва

Phantasy Star 4
№33 с 34 (О) Polymorph Sauronovich ред

Pinocchio
№33 с 51 (О) Александр Артеменко ред.

Pitfall
№34 с 89 (НП) А. Цирнтис, г Рига Латвия

Populous
№33 с 89 (НП) Денис Замков, г Москва

Populous-II: Two Tribes
№32 с 56 (О) Lord Hanta, ред.

Power Monger
№32 с 90 (НП) Slater с Сергокала Дагестан

Radical Rex
№34 с 89 (НП) Александр Савельев, г Екатеринбург

RBI Baseball'94
№32 с 90 (НП) Сергей Журавлев г Москва

Red Zone
№32 с.90 (НП) Eler Cant, ред.
№33 с.89 (НП) Просто Андрюха, г Красногорск, Московская обл

Revolution X
№34 с 91 (НП) Владимир Лапкоступ г Туапсе

Road Rash 3
№33 с 90 (НП) Alex M г Москва

Rock'n'Roll Racing
№33 с 90 (НП) Сергей Лымкин, г Якутск

Rolling Thunder 3
№33 с 89 (НП) Димон Мэк г Москва

Sailormoon
№33 с 39 (О) Polymorph Sauronovich ред

Separation Anxiety
№32 с 90 (НП) Денис Иванов г Новосибирск

Shove It!
№34 с 90 (НП) Владимир Верхотуров г Москва

Side Pocket
№33 с 40 (О) Просто Серега ред

Sonic 3D Blast
№33 с 90 (НП) Jason ред

Sonic Spinball
№34 с 91 (НП) Евгений Пуров, г Сыктывкар

Speedball 2
№34 с 40 (О) Lord Hanta ред.

Spiderman and the X-men
№32 с 90 (НП) Dark Elf & Grin Riot г Руза. Московская обл

Star Trek Deep Space Nine
№32 с 40 (О) (окончание) Владимир Суслов ред.

Syndicate
№33 с 90 (НП) Сергей Трошкин г Екатеринбург

Target Earth
№34 с 91 (НП) Кирилл К и Женя 3 г Санкт Петербург

Time Killers
№34 с 52 (О) ERS, ред.

Tin Tin in Tibet
№34 с 36 (О) Александр Артеменко ред

Toejam & Earl in Panic on Funkotron
№32 с 36 (О) Мако Алаев, ред.

Top Gear 2
№34 с 90 (НП) Masters Group, г Каменногорск, Ленинградская обл

Urban Strike
№34 с 89 (НП) Baraka г Москва

Valis
№34 с 90 (НП) Автор неизвестен г Новосибирск

Vectorman
№32 с 89 (НП) Phantom с.Фаустово, Воскресенский р н Московская обл
№33 с 89 (НП) Константин Илюшенко Денис Ларинин г Пермь
№34 с 90 (НП) T J Dron, г Волгоград

Virtua Fighter 2
№34 с 55 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков, ред
№34 с 90 (НП) Jason, ред.

Warriors of Rome
№34 с 90 (НП) Дмитрий Полунин г Москва

Where in Time is Carmen SanDiego?
№32 с 51 (О) Eler Cant, ред.

Wrestlemania
№32 с 90 (НП) Сергей Журавлев г Москва

X-Men 2
№32 с 55 (О) Polymorph Sauronovich ред

Zero the Kamikaze Squirrel
№32 с 90 (НП) Noob Saibot г Москва

Zool
№33 с 89 (НП) Роман Варнин, г Краснокаменск Читинская обл

Zoop
№33 с 55 (О) Агент Купер ред.

Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

Actraiser
№32 с.90 (НП) Михаил Терентьев г Санкт-Петербург

Actraiser 2
№32 с 90 (НП) Ирина Ложидаева г Москва

Alien 3
№33 с 91 (НП) Макс, г Щелково 13, Московская обл

The Blues Brothers
№34 с 92 (НП) Go Funk г Одинцово Московская обл

Cyborg Justice
№32 с 91 (НП) Johnny S г Новосибирск

Demon's Crest
№32 с 91 (НП) Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р и, Ленинградская обл

Donkey Kong 2. Diddy's Kong Quest
№34 с 92 (НП) Hallspont, г Москва

Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble
№33 с 91 (НП) Jason ред

Doom
№34 с 32 (О) Агент Купер, ред

Double Dragon 5: the Shadow Falls
№32 с 86 (О) Jason ред
№32 с 86 (НП) Jason, ред.

Earth Worm Jim
№33 с 86 (НП) Ber Cant, ред

Earth Worm Jim 2
№33 с 86 (НП) Ber Cant ред.

Fatal Fury Special
№34 с 28 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков, ред.

Ignition Factor
№33 с 91 (НП) Андрей Дмитриев г Люберцы, Московская обл

Indiana Jones' Greatest Adventures
№34 с 92 (НП) Игорь Волков, г Москва

Judge Dredd
№33 с 91 (НП) 8IG, г Красноярск

Jungle Strike
№32 с 91 (НП) Ф П и Scorpion г Москва

Kablooey
№32 с 90 (НП) Dr Crazy

Karnov
№34 с 92 (НП) Cyberdemon г Москва

Killer Instinct
№33 с 24 (О) Просто Серега, ред

Madden HFL'95
№34 с 92 (НП) Андрей Дмитриев, г Люберцы Московская обл

MLBPA Baseball
№32 с 91 (НП) Segaman г Москва

HHL'97
№33 с 91 (НП) Димон Мян, г Москва

Ogre Battle
№32 с 91 (НП) AcE г Москва

Pac-Man 2: The Hew Adventures
№32 с 91 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Pitfall
№32 с 91 (НП) Просто Серега, ред.

Pop'n Twin Bee
№34 с 92 (НП) Дмитрий Судорушкин, г Москва

Power Movers
№34 с 92 (НП) Кирилл К и Женя З г Санкт-Петербург

Prehistorik Man
№32 с 91 (НП) AcE г Москва

Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame
№32 с 30 (О) Lord Hanta ред

Putty Squad
№32 с 91 (НП) Кирилл Сидоров г Одинцово Московская обл

Ranma 1/2
№32 с 25 (О) Lord Hanta ред

Robocop vs the Terminator
№33 с 91 (НП) Диметродон г Москва

Sailor Moon R
№34 с 24 (О) Lord Hanta, ред.

Sonic the Hedgehog
№33 с 29 (О) Lord Hanta, ред.

Sparkster
№34 с 92 (НП) Александр Падалка, г Москва

Speedy Gonzales Los Gatos Bandidos
№32 с 91 (НП) Алексей Черных г Зеленоград

Street Racer
№34 с 92 (НП) Шао Кан, г Москва

Stunt Race FX
№33 с 91 (НП) Евгений Шемарыкин, г Москва

Super Battleship
№32 с 91 (НП) Masters Group г Каменногорск, Выборгский р и, Ленинградская обл

Super Battle Tank 2
№32 с 91 (НП) Андрей Авотелан г Новокузнецк

Super Empire Strikes Back
№32 с 91 (НП) Михаил Зорин г Москва

Super Mario Kart
№32 с 91 (НП) Сергей Журавлев г Москва

Super Probotector Alien Rebels
№32 с 91 (НП) Ф П и Scorpion г Москва

Super Turrican
№32 с 91 (НП) Сергей Жилин г Ульяновск

Taz-Mania
№32 с 90 (НП) Андрей Суворов г Москва

Top Racer
№32 с 90 (НП) Dr Crazy

Water World
№33 с.91 (НП) Alex г Москва
№34 с 92 (НП) G Funk г Одинцово Московская обл

Yoshi's Island
№32 с 91 (НП) Серега Соловьев п.Лотошино, Московская обл
№33 с 91 (НП) Red Fox, г Москва

Zelda 3
№34 с.92 (НП) Go Funk г Одинцово, Московская обл

Zero the Kamikaze Squirrel
№33 с 91 (НП) AcE г Москва
№34 с 92 (НП) Илья Сальников, г Ростов-на-Дону

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

Ace Combat 2
№34 с 21 (О) Duck Wader, ред.

Agile Warrior F-111X
№34 с 92 (НП) Андрей Бессмертных г Одинцово, Московская обл

Battle Arena Toshindan 3
№33 с 19 (О) Агент Купер, ред

Battlestations
№33 с 21 (А) Агент Купер, Jason ред

Blast Chamber
№34 с 92 (НП) Леха г Волгоград

Bogey Dead 6
№34 с 92 (НП) Роман Соломасов г Климовск, Московская обл

Brahma Force
№34 с 8 (А) Агент Купер ред

Broken Helix
№34 с 16 (О) Evil Rage ред.

Bushido Blade
№33 с 12 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.

Command & Conquer
№33 с 8 (О) Агент Купер ред.
№34 с 92 (НП) Диметродон, г Москва

Contra Legacy of War
№32 с 92 (НП) Jason ред

Cool Spot Goes to Hollywood
№32 с 20 (А) Агент Купер ред.

Crash Bandicoot
№31 с 92 (НП) Агент Купер ред

Crusader. No Remorse
№32 с 17 (О) Агент Купер, ред

Dakar '97
№34 с 9 (А) Агент Купер, ред.

Dark Forces
№32 с 13 (О) Duck Wader ред
№33 с 92 (НП) Агент Купер ред.

Dracula X Hocturne in the Moonlight
№33 с 20 (А) Агент Купер Jason ред

Fatal Fury Real Bout
№34 с 8 (А) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.

Final Fantasy VII
№32 с 21 (А) Lord Hanta, ред.

Final Fantasy Tactics
№34 с 20 (О) Lord Hanta, ред

Gamera 2000
№34 с 8 (А) Агент Купер, ред

Gundam 0079 The War For Earth
№34 с 12 (О) Evil Rage ред

Gundam The Battle Master
№34 с 13 (О) Lord Hanta, ред.

Gunship
№32 с 92 (НП) Агент Купер ред

Hard Rock Cab
№33 с 21 (А) Агент Купер, Jason ред.

The Hive
№34 с 92 (НП) Роман Соломасов г Климовск Московская обл

Jumping Flash
№34 с 92 (НП) Вячеслав Плотников, г Северск

The King of Fighters 95
№32 с 18 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред

The King of Fighters 96
№34 с 8 (А) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.

Krazy Ivan
№32 с 92 (НП) Агент Купер ред

Mechwarrior 2
№34 с 9 (А) Агент Купер ред.

Mortal Kombat Trilogy
№32 с 92 (НП) Агент Купер ред.

HBA JAM Extreme
№32 с 15 (О) Агент Купер ред
№32 с 92 (НП) Агент Купер ред.

The Need for Speed II
№33 с 21 (А) Агент Купер, Jason, ред.
№34 с 92 (НП) Басан Куюкинов г Элиста Калмыкия

HHL'97
№33 с 20 (А) Агент Купер Jason ред.

Overblood
№34 с 8 (А) Агент Купер, ред.

Pandemonium!
№33 с 11 (О) Duck Wader ред.

Perfect Weapon
№33 с 92 (НП) Агент Купер ред.

Power Slave
№33 с 21 (А) Агент Купер, Jason ред

Project: Horned Owl
№32 с 21 (А) Агент Купер, ред

Project Overkill
№32 с 92 (НП) Jason ред
№34 с 92 (НП) Александр Васильев г Иркутск

Rage Racer
№33 с 14 (О) Агент Купер, ред.

Rally Cross
№33 с 20 (А) Агент Купер Jason ред

Ray Tracers
№32 с 19 (О) Jason ред.

Rebel Assault II: The Hidden Empire
№33 с 92 (НП) Агент Купер ред

Re-loaded
№32 с 92 (НП) Jason, ред

Revelations Series Persona
№32 с 20 (А) Агент Купер, ред

Sentient
№34 с 9 (А) Агент Купер ред.

Skeleton Warriors
№32 с 92 (НП) Jason, ред

Soul Edge (Soul Blade)
№32 с 16 (О) Jason, ред.
№33 с 15 (О) Jason ред.
№33 с 92 (НП) Jason, ред.

Soviet Strike
№33 с 92 (НП) Агент Купер ред.
№34 с 92 (НП) M Bison г Волгоград

Spider
№34 с 18 (О) Jason ред.

Star Gladiator
№32 с 92 (НП) Агент Купер, ред.

Suikoden
№32 с 14 (О) Агент Купер ред.

Time Commando
№34 с 92 (НП) Роман Соломасов г Климовск Московская обл

Time Gal
№34 с 14 (О) Агент Купер ред.

Tobal No2
№34 с 9 (А) Агент Купер ред.

Tokyo Highway Battle
№32 с 92 (НП) Агент Купер, ред

Tomb Raider
№32 с 92 (НП) Jason ред

Twisted Metal 2
№33 с 92 (НП) Jason ред.
№33 с 92 (НП) Jason ред.

Vandal-Hearts
№33 с 18 (О) Агент Купер ред.
№33 с 91 (НП) Jason ред.

Warhammer Shadow of the Horned Rat
№33 с 10 (О) Duck Wader ред.

Wild Arms
№34 с 92 (НП) Просто Серега ред

Wing Commander IV
№34 с 10 (О) Агент Купер ред.

Wipeout XL
№32 с 20 (А) Агент Купер, ред.
№32 с 92 (НП) Агент Купер ред.

WWF In Your House
№34 с 9 (А) Агент Купер. ред.

Раздел 5. Игры для разных компьютеров

Mortal Kombat 4 (игральные автоматы)
№32 с 1 (А) Агент Купер, ред.
№34 с 1 (А) Агент Купер ред.

Street Fighter от А до Я
№32 с 7 (О) Агент Купер ред

ЧАЙНВОРД



Автор:
Ворон, г.Москва

Все ответы на английском языке

1. Животное, все время путающееся у червяка Джима под ногами
2. Who is Джим?
3. То, чем занимаются колдуны
4. Терминатор по своей сути
5. Чувак, которого требуется спасти на шестом уровне игры "Bare Knuckle 3"
6. Одна из черепашек-ниндзя
7. ___ Wolf (игра)
8. Название броска Саурона из игры "Primal Rage"
9. Одна из старейших стрелялок на 8-битке
10. Имя одного из братьев, сродни стороне света
11. Первый уровень игры "Earthworm Jim"
12. Один из Power Ranger'ов

Ответы на кроссворд из №34 «МОРТАЛ КОМБАТ»

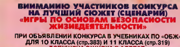
(автор Юрий Полуэктов, г Железнодорожный)

ПО ГОРИЗОНТАЛИ	ПО ВЕРТИКАЛИ
2 САЙРЕКС	1 СТРИТ ФАЙТЕР
4 САБ-ЗИРО	2 СКОРПИОН
5 РЕПТИЛИЯ	3 СТРАЙКЕР
7 КИТАНА	4 СЕКТОР
8 ДРУЖБА	6 ЯРОСТЬ
10 СИНДЕЛ	7 КУНГ ЛАО
12 ГАРПУН	9 АППЕРКОТ
15 КАБАЛ	11 ЛЮ КАНГ
16 ЕРМАК	12 ГРАНАТА
17 КАН	13 БЛОК
	14 РЕЙН

ВНИМАНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ И ПОСТАВЩИКОВ ИГР И ИГРУШЕК,

а также иных товаров детского и молодежного спроса!

Если Вы хотите, чтобы информация о Вашей продукции попала на страницы журнала «Великий Dракон», звоните по тел. 209-93-47.



ВИМАИИЮ УЧАСТИКОВ КОИКУРСА НА ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ (СЦЕНАРИЙ) «ИГРЫ ПО ОСИОВАМ БЕЗОПАСИОСТИ ЖИЗИЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

ПРИ ОБЪЯВЛЕНИИ КОНКУРСА В УЧЕБНИКАХ ПО «ОБЖ» ДЛЯ 10 КЛАССА (стр.383) И 11 КЛАССА (стр.319) ДОПУЩЕНА ОШИБКА В АДРЕСЕ,



ПО КОТОРОМУ СЛЕДУЕТ НАПРАВЛЯТЬ СЮЖЕТЫ (СЦЕНАРИИ). НО В РАЗМЕРЕ ПРИЗОВОГО ФОНДА (5 МИЛЛИОНОВ РУБ) ОШИБКИ НЕТ!

А ПОТОМУ ПИШИТЕ НА НАШ ПРЕЖНИЙ АДРЕС: 117454 МОСКВА А/Я 21. НА КОНВЕРТЕ НАДПИШИТЕ: «КОНКУРС «ЛУЧШАЯ ИГРА».

Справки по тел. 209-93-47

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ВЕЛИКИЙ DРАКОН"

В подготовке I обложки журнала использован рисунок Москалёва Николая из с/з Брилёво, Гомель, Беларусь

117454 а/я 21

Огромное спасибо за присланные номера! Просто ГРОМАДНОЕ СПАСИБО! Я их читаю сто раз в день! И все равно супер интересно! Я показывал журналы своим друзьям, и они собираются тоже заказать журналы по почте. Так что знайте, что у "Дракона" появились друзья даже в далеком и маленьком Хадыженске

Super Kombo Master, г.Хадыженск, Краснодарский край

117454 а/я 21

Привет, редакция! У меня есть уже целая куча ваших журналов, и ни одного неинтересного среди них нет. У вас в редакции работают классные ребята. Всего им наилучшего! Молодцы! Когда я читаю ваш журнал, то просто "проваливаюсь" в этот удивительный мир игр. Во время таких чтений ко мне лучше не подходить, а не то будет Fatality!

Илюха, г.Нижний Новгород

117454 а/я 21

Уважаемая редакция! В вашем журнале замечательные авторы и самое лучшее содержание. У меня есть все номера, начиная с восьмого. Каждый журнал мы с сестрами зачитываем до дыр. Мы очень благодарны вашему журналу за помощь в прохождении игр. Желаем вашему журналу потолстеть страниц на 200.

Наталья Семенова, г.Москва

Великий Dракон представляет: журнал «D»

боевики – фантастика – приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредитель ООО "КАМОТО"

Генеральный директор *Леонид Потапов*
Управляющий делами *Наталья Бантле*
Главный редактор *Валерий Поляков*
Главный художник *Зоя Жарикова*
Зам. главного редактора *Вадим Захарьин*

Авторский коллектив редакции:

Максим Алаев
Марат Асанов
Александр Артеменко
Виктор Базанов
Павел Барыкин
Николай Виноградов
Роман Еремин
Роман Ерохин
Александр Казанцев
Валерий Корнеев
Александр Макаров
Иван Отчик
Алексей Пожарский
Кирилл Рагге
Артем Сафарбеков
Павел Соболев
Сергей Спирин
Владимир Суслов
Илья Фабричников

Компьютерная верстка "КАМОТО"
Зав. компьютерным бюро *Алексей Филатов*

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.
тел. (095) 209-93-47

Адрес редакции: *117454 Москва а/я 21*

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 014925

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов

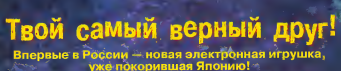
В подготове номера использовались лицензионные шрифты фирмы "Параграф"

Первый в России периодический журнал по видеоиграм "Видео-Асс Dendy" был учрежден в 1993 году "Издательским домом "Видео-Асс" Главный редактор "Видео-Асс" Владимир Борев.

Журнал «D» (35)
Формат 60х90/8, печать офсетная

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Россия
Печать Финляндия
Изготовление фотоформ Россия

Великий Dракон®
зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО "КАМОТО"

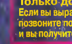


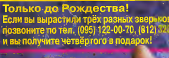
Твой самый верный друг!

Впервые в России — новая электронная игрушка, уже покорившая Японию!

СИМБА'С

ЧУДО-БРЕЛОК,
внутри которого рождается, растёт и развивается виртуальный зверёк. Зверушка на экране ведёт себя как настоящее домашнее животное: в определённые часы его надо кормить, с ним надо гулять, играть, укладывать спать, убирать произведённый им, э-э... мусор и даже наказывать за разные провинности.





Только до Рождества!
Если вы вырастили трёх разных зверьков позвоните по тел. (095) 122-00-70, (812) 325-10-08, и вы получите четвёртого в подарок!





Телефон для справок и розничных покупателей: (095) 288-22-74


Великий Дракон — почтой!
Без предварительной оплаты!
Цена, включая стоимость пересылки,
15 тыс. рублей за номер.
Оплата по получении журнала на почте.
Высылаем по почте номера с 21 по 34 (кроме 22),
и приложение к журналу "Крутой Геймер".
Заказы направляйте (лучше на открытках)
по адресу: 117454, Москва, а/я 21
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".
Можно сделать заказ по телефону
Заказы принимаются по телефону: (095) 209-93-47
(095) 209-93-47
117454,
Москва,
а/я 21
Дракон—почтой